



SONIC

THE HEDGEHOG

LA ENCICLOPEDIA

COMPLETA

DE SONIC ARCHIE

SONIC

THE HEDGEHOG

LA ENCICLOPEDIA COMPLETA DE SONIC ARCHIE

**COMPILACIÓN DE
HISTORIAS Y GUIÓN
DE IAN FLYNN**

**PORTADA DE
PATRICK
SPAZIANTE**



**CON EL TALENTO DE
PATRICK SPAZIANTE, TRACY YARDLEY, STEVEN
BUTLER, TERRY AUSTIN, RON LIM, JIM AMASH,
BILL WHITE, DAWN BEST, BRIAN THOMAS, RAY
DILLON, CHRIS ALLAN, JAMES FRY, FRANK
GAGLIARDO, ANDREW PEPOY, J.AHER, BOB
WIACEH, JIM VALENTINO, NELSON ORTEGA,
MATT HERMS, JAY OLIVERAS, HEN PENDERS,
HARL BOLLERS, ART MAWHINNEY, HYLE HUTER,
JON GRAY, ROSARIO "TITO" PEÑA, JON
D'AGOSTINO, RICH HOSLOWSKI, BARRY
GROSSMAN, DAVE MANAH, HARVEY
MERCADODDCASIO, EVAN STANLEY, JASON
JENSEN, STEVE DOWNER, MANNY GALAN,
JOSHUA RAY, AIMEE RAY, MICHAEL HIGGINS,
PAM EHLUND, SCOTT SHAW, JORGE PACHECO,
JAMAL PEPPERS, BEN BATES, JOE MORCIGLIO,
ALEAH BAKER, SUZANNAH ROWNTREE**

**DISEÑADO Y EDITADO
POR, VINCENT LOVALLO Y
PAUL HAMINSKI**

**TRADUCCIÓN: JOSUE2132HD
CORRECCIÓN: MR EME, REAC20, NETO
COLABORADORES: RYUHDOSHION**

**AGRADECIMIENTOS
ESPECIALES A
ANTHONY GACCIONE Y
CINDY CHAU
DE SEGA LICENSING**



ARCHIE COMIC PUBLICATIONS, INC.
JONATHAN GOLDWATER, editor/co-ceo
NANCY SILBERKLEIT, co-ceo
MIKE PELLERITO, presidente
VICTOR GORELICK, copresidente/e-i-c
JIM SOKOLOWSKI, vicepresidente senior de ventas/
desarrollo comercial
HAROLD BUCHHOLZ, Vicepresidente primero de
Edición y Operaciones
PAUL KAMINSKI, director ejecutivo editorial/editor
de compilación
VINCENT LOVALLO, ayudante de redacción
STEPHEN OSWALD, jefe de producción
JAMIE LEE ROTANTE, corrector de pruebas/asistente
de redacción
asistente editorial
ELLEN LEONFORTE, CARLOS ANTUNES,
SUZANNAH ROWNTREE, DUNCAN MCLACHLAN,
KARI SILBERGLEIT & JON GRAY, producción
JAMES KAMINSKI, JOSH KIRSCHENBAUM, &
ELIZABETH BORGATTI, becarios de diseño

**ESTA ENCICLOPEDIA ES UN LIBRO DE DATOS QUE RECOPILA PERSONAJES DE LA
SERIE ARCHIE COMICS SONIC THE HEDGEHOG. TENGA EN CUENTA QUE DIFIERE
DE LOS PERSONAJES Y ESCENARIOS DE LA SERIE DE JUEGOS DE SONIC.**

LA ENCICLOPEDIA COMPLETA DE SONIC ARCHIE, 2012. Impreso en EE.UU. Publicado por Archie Comic Publications, Inc., 325 Fayette Avenue, Mamaroneck, NY 10543-2318. Sega está registrada en la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos. SEGA, Sonic The Hedgehog y todos los personajes e indicios relacionados son marcas registradas o marcas comerciales de SEGA CORPORATION 1991-2012. SEGA CORPORATION y SONICTEAM, LTD./SEGA CORPORATION © 2001-2012. Todos los derechos reservados. El producto se fabrica bajo licencia de Sega of America, Inc., 350 Rhode Island St., Ste. 400, San Francisco, CA 94103 www.sega.com. Cualquier similitud entre los personajes, nombres, personas y/o instituciones de este libro y cualquier personaje, nombre, persona y/o institución vivos, muertos o ficticios no es intencionada y, si existe, es pura coincidencia. Queda prohibida la reimpresión total o parcial sin el permiso por escrito de Archie Comic Publications, Inc. ISBN: 978-1-936975-25-9

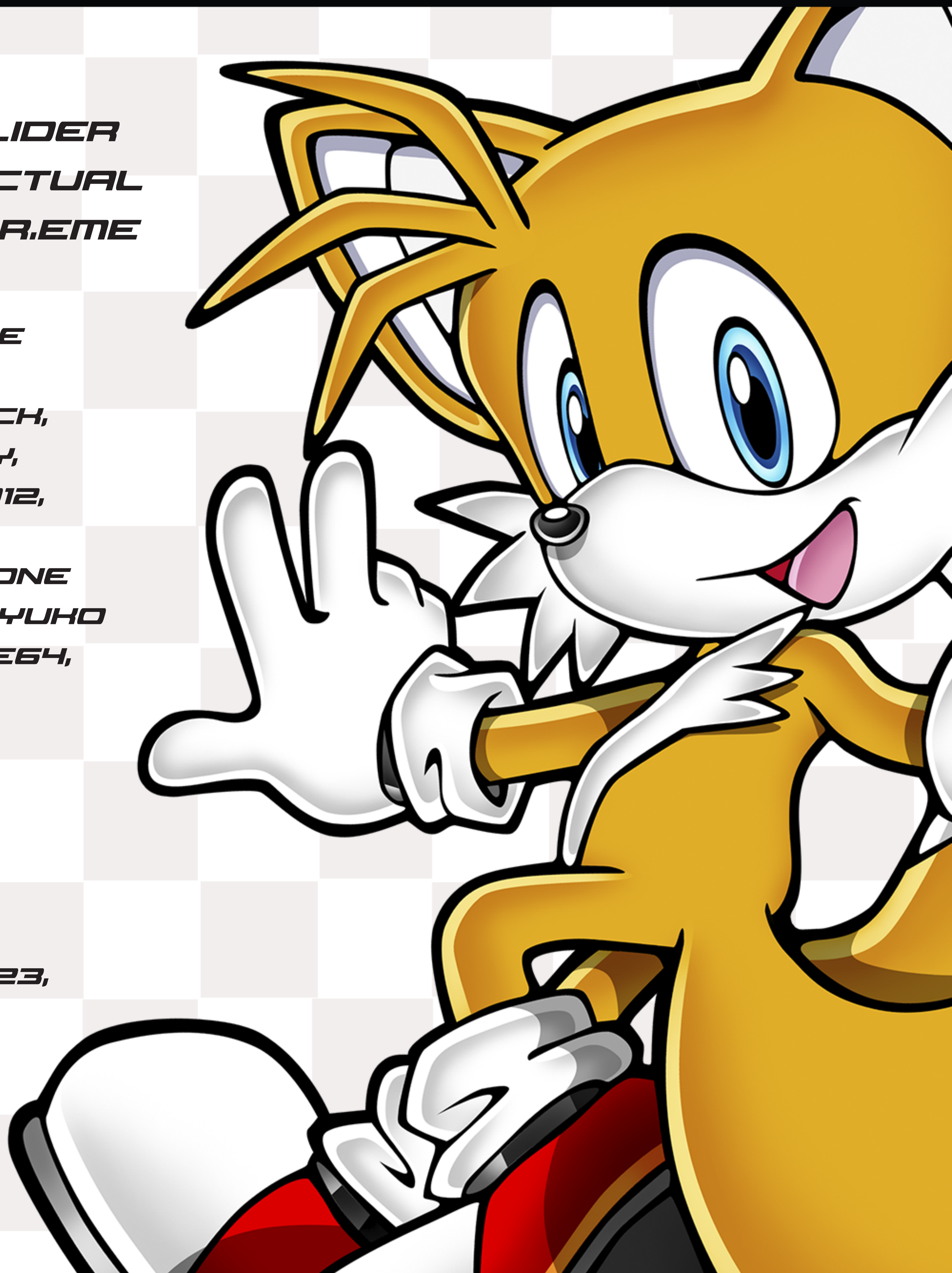
THE TAILS

ARCHIVE

**CREADOR DE LA PAGINA
DE THE TAILS ARCHIVE
DOGER178**

**LIDER
ACTUAL
MR.EME**

**MUCHOS DE LOS TRADUCTORES QUE
HAN PASADO POR TAILS ARCHIVE:
DANNY 908, MIKEANGELO07, SA DECH,
STICKY HANDS, GGRAREAD01, GIPSY,
JACK THE DOG, THE GAMH, ROBIROD12,
FRADPEABODY, REAC20, CHARL,
JOSUE2132HD, NETO, ALESS PUG, LONE
KNIGHT, MASTER H 2H, OBED9876, RYUHO
SHION, ROLAND HENWAY, MEGADRIVE64,
PLABLO AV, RINDA83, DANNY_908,
PULPOMOLCAGATERO, PUHARRA,
QUESIAS, TEKTHEHEDGEHOG, TONY
STRIKER, TRIFORCE784, TONYV444,
THEROCHYOU78, HIERD,
AUDIFREDDOSCS, STING11431,
DRAGONHEDGEHOG91, FREDDY
SHORTFUSE, SHUH, JUAN'T, UCTORH23,
VERDO, MOOD HINDRED, MAGNIO,
DECH_56, GONZSEQUERS.**



En la página de The Tails Archive han pasado muchos traductores a lo largo de sus 12 años de existencia dentro de internet, algunos destacando más que otros, estén o no activos. Aún se recuerda su trabajo dentro de esta querida página; algunos se irán, otros se quedarán; sea cual sea el caso, su trabajo seguirá en la página sin importar que ya no estén por este medio llamado internet. Aun así, se les recuerda con el cariño que se merece, así que sigamos así por muchos años más con esta increíble página.

TABLA DE CONTENIDOS



¡ELIGE TU CAPÍTULO!



SONIC Y LOS FREEDOM FIGHTERS

¡Los héroes de Mobius Prime!.....Páginas 4-13



KNUCKLES Y LOS CHAOTIX

¡Protectores de Angel Island!.....Páginas 14-21



REALEZA Y GOBIERNO

¡De pequeñas bellotas crecen poderosos robles!Páginas 22-28



AMIGOS Y FAMILIA

¡Rostros familiares y amigos!.....Páginas 29-34



EL LEGADO DE KNUCKLES

¡Ángeles protegidos por los guardianes!.....Páginas 35-44



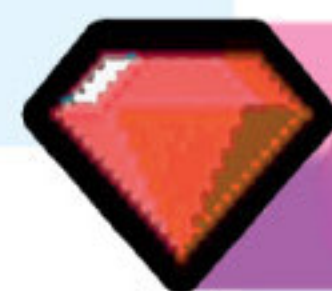
DIOSES DE MOBIUS

¡Cara a cara con aquellos que caminan!.....Páginas 45-46



SHADOW Y G.U.N.

¡Justicia oscura y antihéroes!.....Páginas 47-52



FREEDOM FIGHTERS POR EL MUNDO

¡La libertad es la lucha de todo todo ser conciente!.....Páginas 53-68



¿ELIGE TU CAPÍTULO?



EL IMPERIO EGGMAN

¡Él tiene un plan maestro!.....Páginas 69-82



LOS EQUIDNAS MALVADOS

Y ellos respondieron: "Yo soy Legión, porque somos muchos".....Páginas 83-88



VILLANOS DEL PLANETA MOBIUS

¡El sol también brilla sobre los malvados!.....Páginas 89-104



OTROS MUNDOS

¡Acompáñanos en un viaje a través del tiempo y el espacio!....Páginas 105-122



TALISMANES MÁGICOS

¡7 Esmeraldas + 50 Anillos: Salta y pulsa "A"!..... Páginas 123-127



TECNOLOGÍA MOBIAN

¡Herramientas e innovación en todo el mundo!Páginas 128-136



EL MUNDO DE MOBIUS PRIME

Piezas planetarias: ¡Un mundo de Sonic Adventure!.....Páginas 137-154



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

¡La historia del mundo en 31 actos!.....Páginas 155-185



¿EL FUTURO...?

Sueños (y pesadillas) de una futura absolución.....Páginas 186-191

INSTRUCCIONES DE USO

Hola aquí **Josue2132xd** te daré un minitutorial de todas las **funciones** agregadas a este libro.

Muy bien, para comenzar, el **índice** es interactivo, por lo que si **seleccionas** un capítulo con tu dedo o el cursor (dependiendo de si estas en **telefono** o **computadora**), el índice te llevará directamente al **División** seleccionado.



INSTRUCCIONES DE USO

Otra **función** agregada a este libro, es la posibilidad de dirigirte a los cómics que contienen la primera aparición de los personajes presentes en el mismo. La primera aparición de Nicole fue en “**Sonic in Your Face**”. Al dare click al nombre del cómic, serás redirigido a la pagina de **Tails Archive**, donde podrás leer dicho cómic en español para luego regresar para continuar leyendo la **enciclopedia**. (se recomienda abrir el enlace en una pestaña nueva)



Primera aparición:
Sonic in Your Face #1

Clic al texto
de abajo

Nota: Debido a que algunos **cómics** mencionados no están en la página de Tails Archive estos no te llevarán a ningún lugar y permanecerás en el pdf. Esta **enciclopedia** sera actualizada conforme vayan saliendo más **traducciones**.



Página de Tails archive con
el comic para leer

FREEDOM FIGHTERS

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog
Miniserie #0

FREEDOM FIGHTERS CLÁSICOS



Los Freedom Fighters comenzaron como una banda de jóvenes y talentosos niños ocultos en el pueblo secreto de **Knothole**. Estos fueron inspirados por los **Freedom Fighters Originales** y continuaron con su legado. Sus primeras aventuras eran como grandes juegos, a pesar de ser peligrosas a veces.



Sonic the Hedgehog - Un guerrero que estaba mas interesado en divertirse que en ser un soldado, pero que rápidamente comprendió la importancia de sus amigos y de su misión.

Princesa Sally Acorn -La princesa heredera del Reino Acorn. Fue la líder desde el principio y la fuerza motriz del equipo.

Antoine D'Coolette - Con su familia capturada en el golpe de estado del **Dr. Robotnik**, el nervioso niño soldado tenía algo que demostrarse a sí mismo, a sus amigos y a su primer amor (la princesa).

Rotor "Boomer" Walrus - Un inventor cuyos artilugios ayudaron a los jóvenes guerreros a sobrevivir y escapar en muchas de sus primeras aventuras.

Durante más de diez años, los **Freedom Fighters** fueron el modelo a seguir para el resto de grupos. Lucharon para proteger Knothole, más tarde **Nueva Mobotrópolis**, y el mundo en general del **Imperio Eggman** y otras amenazas. Una serie de tragedias acabó con el equipo, pero dio lugar al **Equipo Freedom** y al **Equipo Fighters**.

Sonic the Hedgehog - Tan descarado como siempre, Sonic se ha convertido en un verdadero y noble héroe (a pesar de su ego).

Miles "Tails" Prower - Un miembro junior que ha demostrado su valía una y otra vez, ganándose su puesto como miembro del equipo.

Amy Rose - Al igual que Tails, Amy ha trabajado duro para demostrar su valía en el equipo. De todos los integrantes, es el miembro oficial más reciente.

Princesa Sally Acorn - A pesar de haber sido convocada en el pasado a cumplir sus deberes reales, sigue siendo activamente la líder.

Bunnie "Rabbit" D'Coolette - Medio robotizada por el **Dr. Robotnik** y rescatada por Sonic, utiliza sus increíbles habilidades biónicas para proporcionar al equipo ataques pesados.

Antoine D'Coolette - Su ego ha sido domado, sus habilidades refinadas y su cobardía controlada... casi por completo.

Nicole - Antes, solo una mentora para **Sally**, ahora, su mejora en habilidades le han otorgado un puesto honorífico en el equipo.



SONIC

THE HEDGEHOG

Sonic nació durante la **Gran Guerra** y originalmente recibió el nombre de su abuelo (más tarde se cambió su nombre legalmente a "Sonic", sin ánimo de ofender a su antepasado). Muy joven, perdió a sus padres en los primeros experimentos clandestinos de robotización. Fue acogido por su tío, **Sir Charles Hedgehog**, y tras la toma del poder por parte del **Dr. Robotnik**, hizo brevemente de repartidor para el puesto de chili-dogs de su tío mientras pasaba el tiempo en **Knothole**.

La tragedia llegó cuando el tío Chuck fue capturado por las fuerzas del Dr. Robotnik y robotizado. Desde entonces, Sonic apoyó a los **Freedom Fighters** y luchó para liberar el reino. Sonic se enfrentó juguetonamente a las primeras generaciones de **badniks** del Dr. Robotnik, aumentando sus habilidades hasta que, a mediados de su adolescencia, se convirtió en una verdadera amenaza para las fuerzas del Dr. Robotnik.

Sonic siempre ha estado dividido por su propia naturaleza: arrogancia por un lado y heroísmo inquebrantable por el otro. Estos rasgos fueron los que enamoraron y frustraron a su primer amor, **Sally Acorn**.

Sonic se ha convertido en un faro de esperanza para el mundo. Ha viajado por todo el planeta e incluso ha atravesado el espacio exterior, multiverso y el propio tiempo. Ha sido nombrado héroe elegido del multiverso, y a lo largo de sus aventuras se ha enfrentado a científicos locos, magos malvados e incluso dioses con una sonrisa y una carcajada.

Aunque perdió su título de caballero por un error del pasado, Sonic ostenta actualmente el rango de "Caballero de Armas" en la **República Acorn**. Sonic sigue tomándose la vida con una actitud despreocupada y divirtiéndose ya sea enfrentándose a las fuerzas del mal o relajándose con su guitarra.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #0

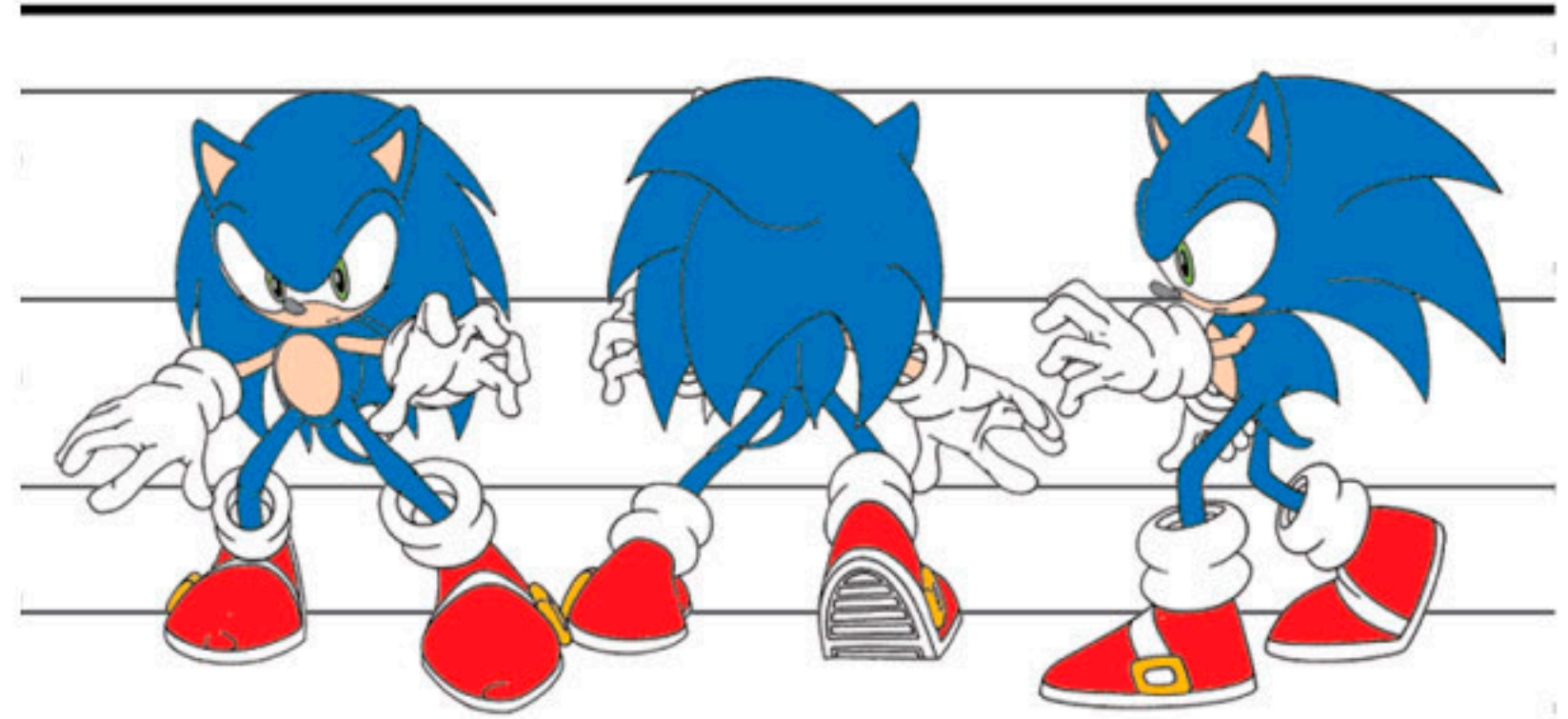
Habilidades:

Supervelocidad - capaz de alcanzar Mach 1 por su cuenta.

Figure-Eight Peel-Out - Las piernas de Sonic giran como un "8" y sale disparado a supervelocidad. Sus pies se mueven tan rápido que puede flotar brevemente en el aire.

Spin Dash - Sonic se dirige a su objetivo enroscado en una bola o un disco cortante.

Super Sonic - Con siete Esmeraldas del Caos (o un poder equivalente), Sonic se vuelve dorado, invulnerable y todas sus habilidades naturales aumentan exponencialmente.



TAILS

MILES "TAILS" PROWER

Miles Prower nació de **Amadeus** y **Rosemary Prower** el día en que el **Dr. Robotnik** tomó el control de la **Vieja Mobotrópolis**. Fue trasladado a **Knothole**, donde le cuidó **Rosie**

Woodchuck. Sorprendentemente listo para su edad, Miles se encariñó con el carismático **Sonic the Hedgehog** y comenzó a soñar en convertirse en un **Freedom Fighter**.

Miles se ganó el apodo de "Tails" por su mutación: un par de colas. Aunque estos apéndices podían propulsarle casi tan rápido como los pies de Sonic, Tails se encontró rezagado con respecto a sus camaradas. En un intento de ascender rápidamente entre ellos, comió la fruta del **Árbol de la Sabiduría**. Al hacerlo, obtuvo una gran inteligencia en poco tiempo, y aunque la mayor parte de esta se desvaneció al cabo de un día, pareció reforzar su intelecto nato.

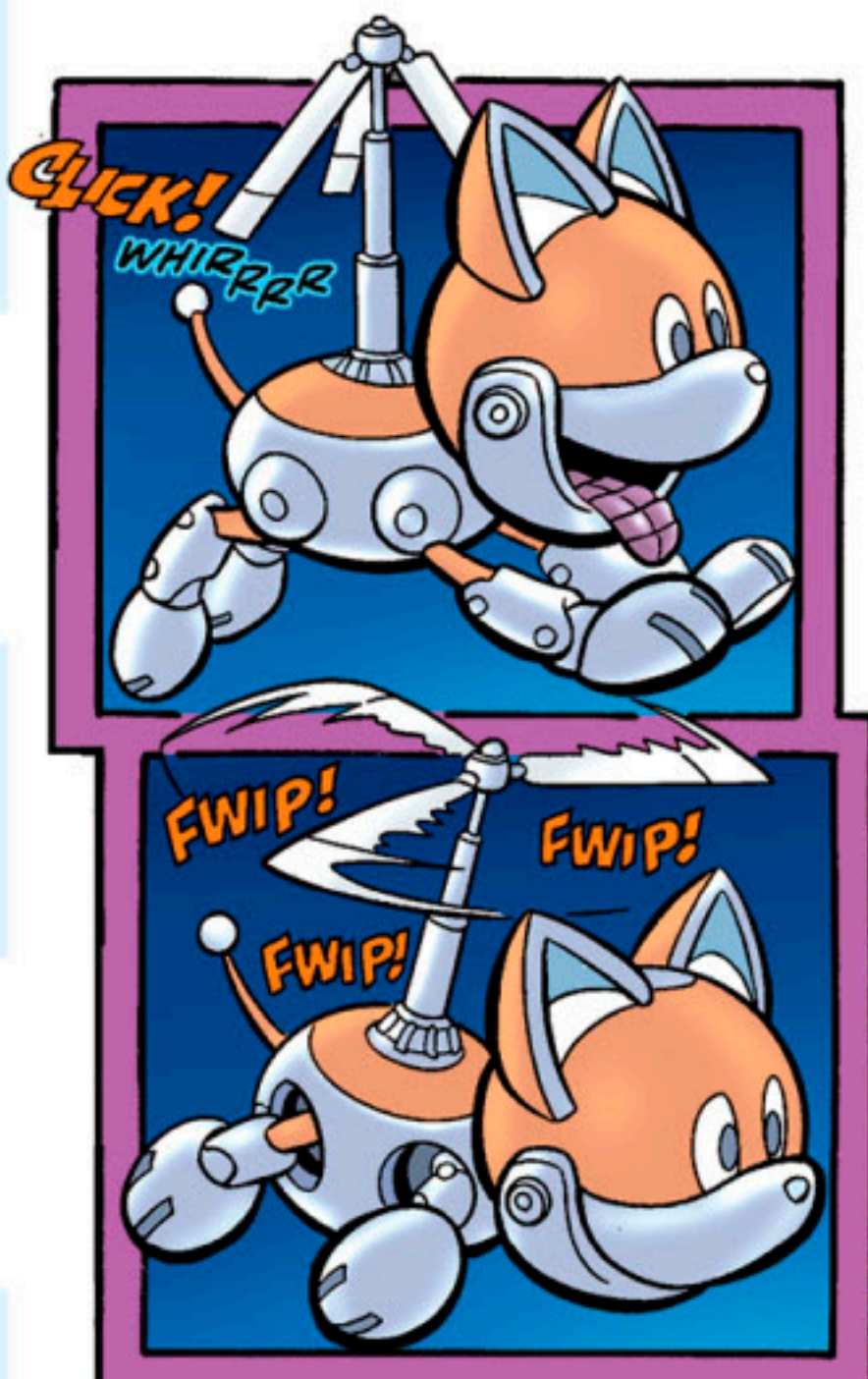
Con el tiempo, Tails se ganó su puesto como guerrero entre los Freedom Fighters como Sonic, pero también como inventor al igual que **Rotor**. Tails tiene muchas creaciones a su nombre, como el **Tornado** y versiones posteriores del **Sea Fox**. Además, ha ocupado el puesto Rotor desde que éste se retiró del equipo.

El tío de Tails, **Merlin Prower**, al que no veía desde hace tiempo, también lo guió para descubrir su potencial místico.

Tails ha sido enigmáticamente llamado el "Elegido", el profetizado para traer la "Gran Armonía". Tails creía que lo había logrado un par de veces, pero su verdadero destino se ha mostrado esquivo.

Tails ha pasado de ser el compañero de Sonic a un amigo de confianza. Lleno de espíritu heroico y una siempre creciente confianza,

¡Tails está empezando a seguir su propia aventura!



EL ROBOT DE
TAILS, T-PUP

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #0

Habilidades:

Vuelo - Al girar sus colas gemelas, Tails puede volar o propulsarse lo suficientemente rápido como para seguir el ritmo de Sonic.

Genio - Tails es extraordinariamente brillante con la maquinaria y tiene una gran conexión con la magia.



PRINCESA Sally

Sally Alicia Acorn nació durante la **Gran Guerra**. Fue

criada como hija única del “viudo” **Rey Maximillian Acorn** y no conocería el destino de su madre y su hermano mayor hasta años después. Sally también fue criada y tutelada por su mentora real, **Julayla Chipmunk**, y su niñera real, **Rosie Woodchuck**.

Tras la toma del poder por parte del **Dr. Robotnik**, la joven Sally se dedicó a rescatar a su padre y su reino. Inspirada por los **Freedom Fighters Originales**, Sally reunió a su propio grupo de amigos y los lideró en las incursiones contra **Robotrópolis**. A pesar de su corta edad, Sally demostró una asombrosa habilidad para liderar, elaborar estrategias y mantener unido a su intrépido equipo de aspirantes a héroes. A finales de la **Primera Guerra de Robotnik**, Sally descubrió un misterioso dispositivo portátil. La I.A. que lo manejaba se identificó como **Nicole** y se convertiría en la mentora y amiga de Sally tras la muerte de Julayla. Cuando Sally llevó a los **Freedom Fighters** a la victoria en la batalla contra el Dr. Robotnik, recuperó a su familia, pero se enfrentó a muchas dificultades personales. Su vida de guerrillera entraba en conflicto con las formalidades de la realeza. Dividida entre la vida que tenía y la que creía que quería, Sally se encontraba en una situación difícil. El golpe final llegó cuando su primer amor, **Sonic the Hedgehog**, dio su vida por **Mobius** para luego regresar de entre los muertos. En su momento más bajo, rompió con Sonic para evitar que le siguiera destrozando el corazón.

Con el tiempo recuperó su antigua yo, retomó su papel del equipo y reparó las amistades dañadas. Justo cuando la vida volvía a la normalidad, Sally rozó la muerte tras los efectos de la **Genesis Wave**. Utilizó su segunda oportunidad en la vida para sabotear el **Robotizador Mundial del Death Egg II**. Su sacrificio salvó a Mobius, pero la convirtió en uno de los esbirros robóticos del **Dr. Eggman**.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #0

Habilidades:

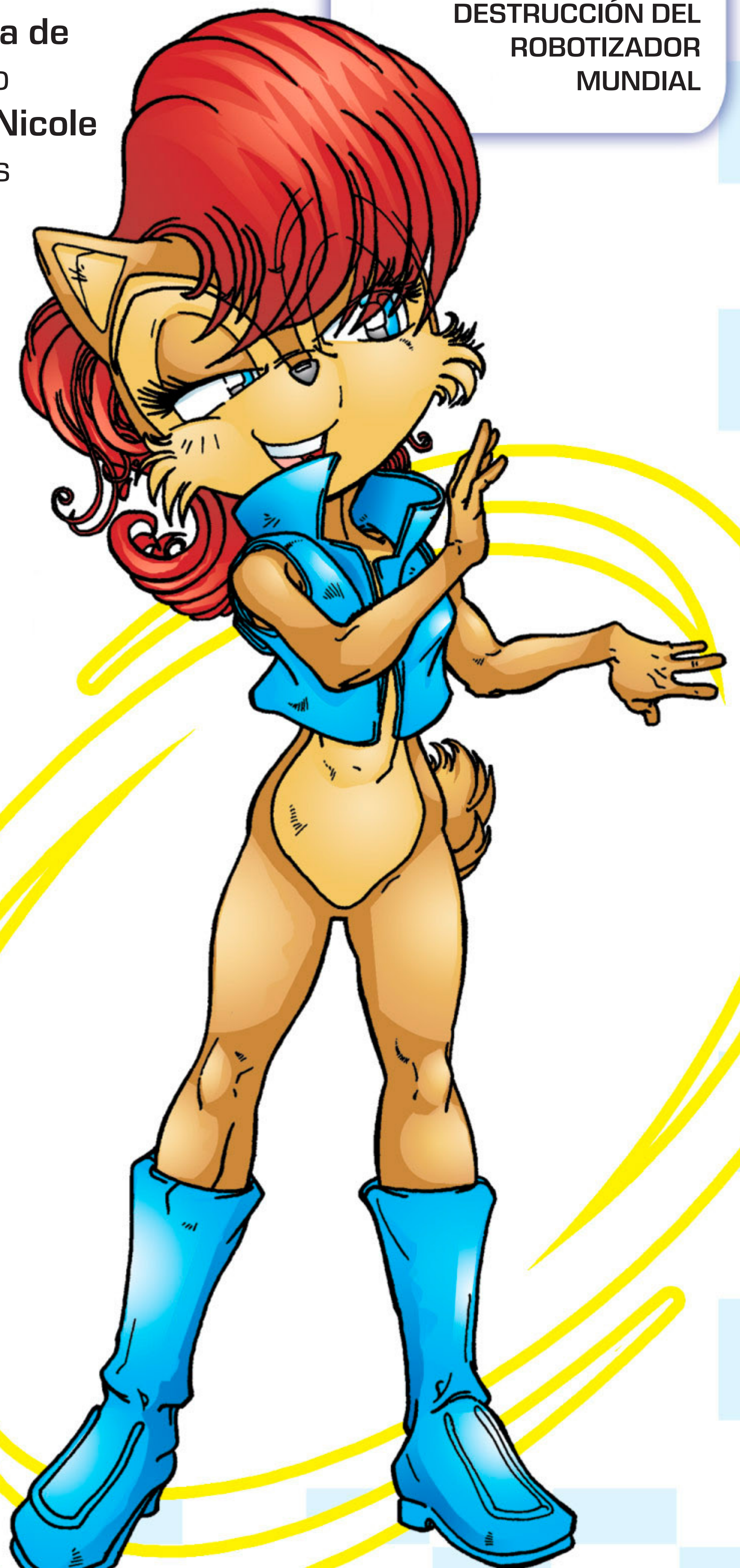
Agilidad - Capaz de realizar movimientos gimnásticos por encima de la media.

Versatilidad - Entrenada en combate, supervivencia, diplomacia e informática.

Habilidades tácticas - Líder de campo con variedad de recursos.



MECHA SALLY TRAS LA DESTRUCCIÓN DEL ROBOTIZADOR MUNDIAL



AMY

A M Y R O S E

Amy Rose nació en el seno de la nobleza de **Mercia** antes de que la influencia del **Dr. Robotnik** llegara desde el otro lado de océano. Mientras su reino caía a su alrededor, llegaron a su patria historias de un heroico erizo azul. Amy se enamoró inmediatamente de las historias de este legendario “**Sonic the Hedgehog**” y empezó a enviarle cartas a pesar del peligro siempre presente.

Con sus padres desaparecidos y la capital de Mercia convertida en **Snottingham** por el Dr. Robotnik, el primo de Amy, **Rob o’ the Hedge**, la envió a la supuestamente segura Knothole. Su escolta fue capturado en el camino y Amy fue convertida en cebo de una trampa para destruir a Sonic en **la Zona de Colisión**. Una vez rescatada, Amy fue recibida en **Knothole** con los brazos abiertos.

Pero un espíritu indomable no fue suficiente para entrar en los **Freedom Fighters**, ni para ganarse el interés romántico de Sonic. En un intento desesperado por conseguir algo de reconocimiento, Amy utilizó el **Anillo Acorn**, un anillo mágico forjado a partir de la energía de una **Super Esmerald del Caos**. Amy cree que usó el último deseo del anillo para envejecer, pero en realidad absorbió su poder y ahora, sin saberlo, posee la capacidad de conceder deseos de forma limitada, como la creación de su **Martillo Piko Piko**. Desde entonces, Amy ha participado en varias misiones y se ha ganado un puesto en los Freedom Fighters. Rápida y poderosa, es una fuerza a tener en cuenta en el campo de batalla. Aunque normalmente es dulce y amistosa, tiene un temperamento explosivo. Ahora Amy quiere llamar la atención de Sonic y convertirse en la mejor Freedom Fighter que el mundo haya visto jamás.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #25

Habilidades:

Martillo Piko Piko - Un enorme mazo que aparece de la nada y causa un daño increíble con poco esfuerzo.



AMY PIDE EL DESEO DE SER MAYOR AL ANILLO ACORN



ROTOR!

THE WALRUS

DATOS DEL PERSONAJE:

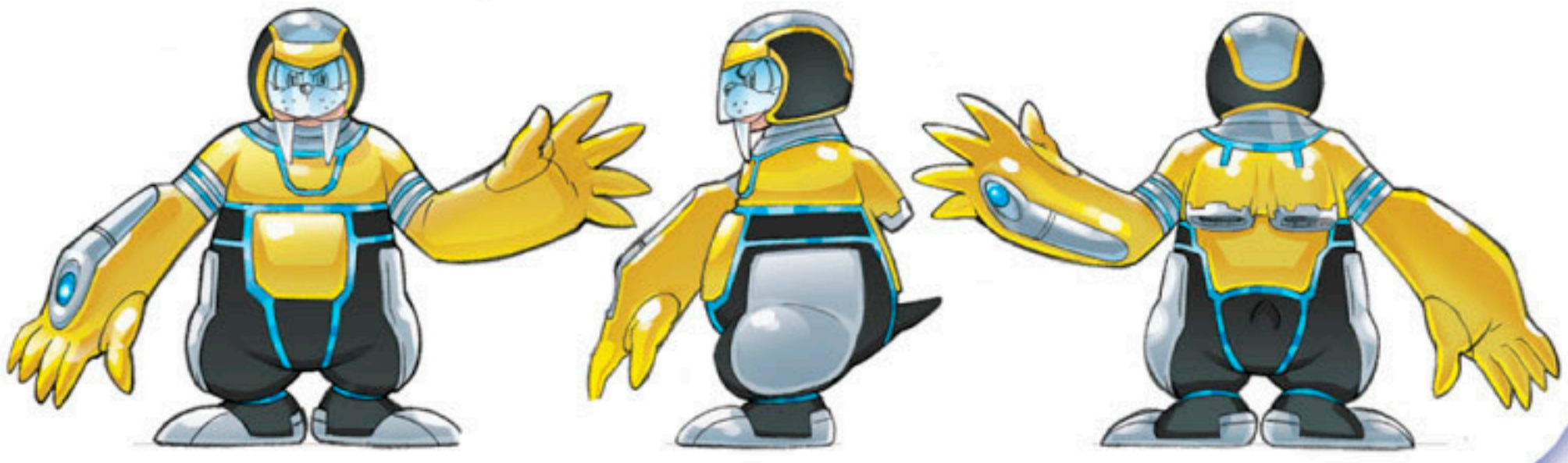
Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #0

Habilidades:

Fuerza - Fuerza superior a la media.

Genio - Un inventor brillante que ha creado vehículos y armamento.



TRAJE DE BATALLA DE NANITES DE ROTOR

Los padres de Rotor, **Sherman** y **Georgette Walrus**, llegaron a la **Vieja Mobotrópolis** en busca de nuevas oportunidades fuera del estilo de vida **tradicional** de la manada. Lo que no esperaban era la **Gran Guerra**. Rotor creció escuchando las historias de guerra por parte de su padre y se inspiró en los relatos de la impresionante maquinaria bélica.

Sin embargo, más tarde su familia se vería destrozada por la invasión del **Dr. Robotnik**.

Sherman cayó en la resistencia inicial. La madre de Rotor [embarazada de su hermano, Skeeter], se perdió en el caos de los refugiados que escapaban. Rotor fue uno de los muchos niños separados de sus padres. Pronto se unió a un grupo que pretendía detener al **Dr. Robotnik: Los Freedom Fighters**.

Rotor prestó sus dotes de inventor al equipo. Pero por cada éxito tenía algún fracaso, a menudo con resultados explosivos. Esto, y su interés por las armas pesadas, le valió el apodo de "Boomer"

Rotor era un miembro tenaz del equipo y uno de los mejores amigos de **Sonic the Hedgehog**. Estaba ansioso por unirse a los tiroteos, lo que resultaba extraño en comparación con su naturaleza amable. Su pensamiento analítico le valió un puesto en el **Consejo de Knothole** durante la **Primera Guerra de Robotnik** y en el **Comité de Restauración** tras esta.

También contribuyó muchas veces a proteger a su rebaño del Dr. Robotnik.

Sin embargo, durante el año que Sonic estuvo en el espacio, la disposición de Rotor cambió. Su afán por las nuevas armas puso en peligro a muchos de sus amigos. Avergonzado, Rotor comenzó con la iniciativa de renunciar a las armas de fuego, al punto de contradecir sus acciones pasadas. También adoptó un papel menos activo en las operaciones de campo.

Durante la destrucción de Knothole, Rotor rescató a **Tails** del techo que se derrumbaba, pero se lesionó la espalda en el proceso. Recuperó la mayor parte de su movilidad, pero optó por "retirarse" a un puesto en el **Consejo Acorn**. Cuando el consejo dirigido por **Naugus** votó a favor de exiliar a **Nicole**, Rotor dimitió en señal de protesta y se unió a los nanites.



Antoine

D'COOLETTE

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición: Sonic the Hedgehog #0

Habilidades:

Espadachín - Sobresale en el uso de su sable.

Entrenamiento - Antoine ha recibido de su padre un entrenamiento militar limitado pero formal.

Piloto - Piloto experimentado de aviones y globos.

Antoine nació de **Armand** y **Marie D'Coolette** justo antes de la **Gran Guerra**. Armand había trasladado a la familia desde **Mercia** para servir al **Rey Maximillian Acorn**, para disgusto de Marie. Mientras Armand intentaba educar a su hijo en el idioma local, Marie le enseñaba su lengua materna. En medio del caos de la Gran Guerra, el pobre Antoine se vería condenado a mezclar ambos idiomas.

Antoine fue sacudido por una corriente de tragedias. Su padre lideró la primera resistencia contra la toma de poder del **Dr. robotnik** y desapareció. Su madre cayó enferma terminal poco después, dejando a Antoine huérfano en **Knothole**. Siguiendo los pasos de su padre en busca de dirección, se unió como soldado en los **Freedom Fighters**.

Antoine trató de ocultar sus dudas internas y su nerviosismo con bravuconadas, lo que le valió interminables burlas por parte de **Sonic the Hedgehog**. Sus avances románticos hacia la princesa fueron en vano, lo que empeoró su autoestima. Una oportunidad llegó de la mano de **Bunnie Rabbot**, que supo ver al chico asustado pero heroico que había bajo su uniforme. Con el tiempo, ella ayudo a Antoine a convertirse en la mejor versión de sí mismo.

Sin embargo, las dificultades no dejarían en paz a Antoine. Armand fue encontrado vivo como el líder robiano de las fuerzas del Dr. Robotnik en Mercia y finalmente desrobotizado. Por desgracia, el amor, el reconocimiento y la familia que Antoine siempre había esperado estuvieron a punto de ser barridos por su gemelo malvado, **Patch** de **Moebius**, que se hizo pasar por él durante meses. Gracias a Sonic, Antoine regresó a tiempo de salvar su relación con Bunnie, pero se vio obligado a ver cómo su padre sucumbía a un envenenamiento mortal.

Antoine le propuso matrimonio a Bunnie. Los dos se casaron en **Ciudad Knothole** pocos días antes de que fuera arrasada por las fuerzas del Dr. Robotnik. Algún tiempo después, la magia de **Ixis Naugus** devolvió a Bunnie a la normalidad, dándoles la oportunidad de formar una familia. Sin embargo, durante uno de los ataques del **Dr. Eggman**, Antoine hizo el sacrificio definitivo para salvar a **Elias Acorn**. Antoine se encuentra ahora en coma.



BUNNIE RABBOT

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #3

Habilidades:

Cibernética - Dispone de muchas herramientas útiles, como extremidades metálicas, pies a reacción para volar, un brazo cañon y un generador de escudo de energía.

Artista marcial - Entrenada en judo.

Bunnie Rabbot nació en las **Baronías del Sur** justo antes de la **Gran Guerra**. Sus padres murieron durante el conflicto. Bunnie fue criada felizmente por su **tío Beauregard** y su **tía Lulumae** durante muchos años. Sin embargo, las cosas se torcieron cuando su tío afirmó que sus padres habían muerto al servicio los **Overlanders** debido a las tensiones existentes entre las Baronías del Sur y el **Reino Acorn**.

Bunnie rechazó la idea de que sus padres fueran traidores y huyó de casa, improvisando una pequeña granja en el límite de las fronteras del reino. Pronto fue encontrada y capturada por un par de **SWAT Bots**, que la introdujeron en un robotizador portátil. **Sonic the Hedgehog** y **Rotor Walrus** acudieron a rescatarla demasiado tarde; Bunnie estaba medio robotizada. En lugar de preocuparse por ello, Bunnie se adaptó bien a su nuevo cuerpo, llegando incluso a presentarse con un juego de palabras con su apellido (pronunciándolo RAH-bot!).

Bunnie se unió a **Sally Acorn** y rápidamente se convirtió en una **Freedom Fighters**. Se hizo amiga de Sally, llevó a cabo duras misiones con Sonic y consiguió encontrar al héroe oculto dentro de **Antoine D'Coolette**. Aunque se mantenía positiva, conservaba la esperanza de algún día volver a la normalidad

Pero entonces su cuerpo empezó a rechazar sus partes robotizadas. Podía aceptar una mejora diseñada por el **Dr. Quack** y **Nate Morgan**, pero eso garantizaría que nunca sería desrobotizada. Con el amor y el apoyo de Antoine, se comprometió con su vida cyborg. Ese amor se puso a prueba cuando **Patch** de **Moebius** se hizo pasar por Antoine e intentó arruinar su romance. Bunnie se vio superada y tomó algunas decisiones cuestionables, pero se recuperó cuando Sonic consiguió rescatar a Antoine de Moebius.

Cuando el cuerpo de Bunnie fue cristalizado accidentalmente por la magia de **Ixis Naugus**, éste intentó deshacer el daño y la devolvió milagrosamente a la normalidad. Poco después, sin embargo, Antoine estuvo a punto de morir durante una misión. Culpándose de su propia impotencia, Bunnie se ha marchado a lugares desconocidos para "arreglar las cosas".



BUNNIE VOLVIENDO A LA NORMALIDAD

NICOLE

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic in Your Face

Habilidades:

Genio - Nicole procesa información y posee conocimientos muy superiores a los del Mobian promedio.

Nanites - Nicole tiene control directo sobre los innumerables nanites que componen la ciudad, lo que le permite construir casi cualquier cosa.

Nicole es una inteligencia artificial que procede de un futuro alternativo dentro de unos veinticinco años. En esta línea temporal era una valiosa mentora para **Sally Acorn**, pero fue destruida durante la lucha final contra el **Dr. Robotnik**. Tras años de trabajo, **Rotor Walrus** consiguió reconstruirla. Ahora la reina Sally envió a Nicole al pasado para que le proporcionara la orientación que su yo más joven necesitaría tras la pérdida de su mentora, **Julayla**.



MODO
PORTATIL

Nicole, que en un principio no era más que un ordenador portátil, solía ser fría y literal. Las constantes ocurrencias e ingenio de **Sonic the Hedgehog** despertaron un poco de vida en la inteligencia artificial. Con el tiempo, se volvió algo más que solo la confidente de Sally y se convirtió en una amiga muy querida.



Durante la **Segunda Guerra de Robotnik**, Rotor intentó desvelar los secretos internos de Nicole, lo que accidentalmente intercambió su conciencia con la de Sally. Aunque el intercambio fue breve, el sabor de la vida real tuvo un impacto duradero en Nicole. Experimentó con sigio misma y consiguió crear un cuerpo artificial. Desgraciadamente, su diseño portátil no podía soportar esta forma durante mucho tiempo.

Los **nanites** del Dr. Robotnik, controlados por **Anonymous**, fueron una bendición disfrazada. Después de que el complot de Anonymous fracasara, Nicole tomó el control de la de la ciudad llena de nanites que él había creado y la convirtió en la **Nueva Mobotrópolis**. No sólo devolvió a sus amigos sus hogares perdidos, sino que la ciudad albergaba suficientes proyectores holográficos como para permitirle vivir como una mobiana. El único inconveniente era que la inmensa demanda de energía la obligaba a desaparecer si la ciudad necesitaba protección o toda su atención.

Durante la invasión del **Dominio de Hierro**, Nicole fue controlada por la **Reina de Hierro** y obligada a capturar ciudadanos, enviándolos a la legionización. Sally logró rescatar a "Iron Nicole", pero no antes de que los ciudadanos quedaran traumatizados. Temida por su poder, Nicole fue exiliada de la ciudad que ella misma construyó.



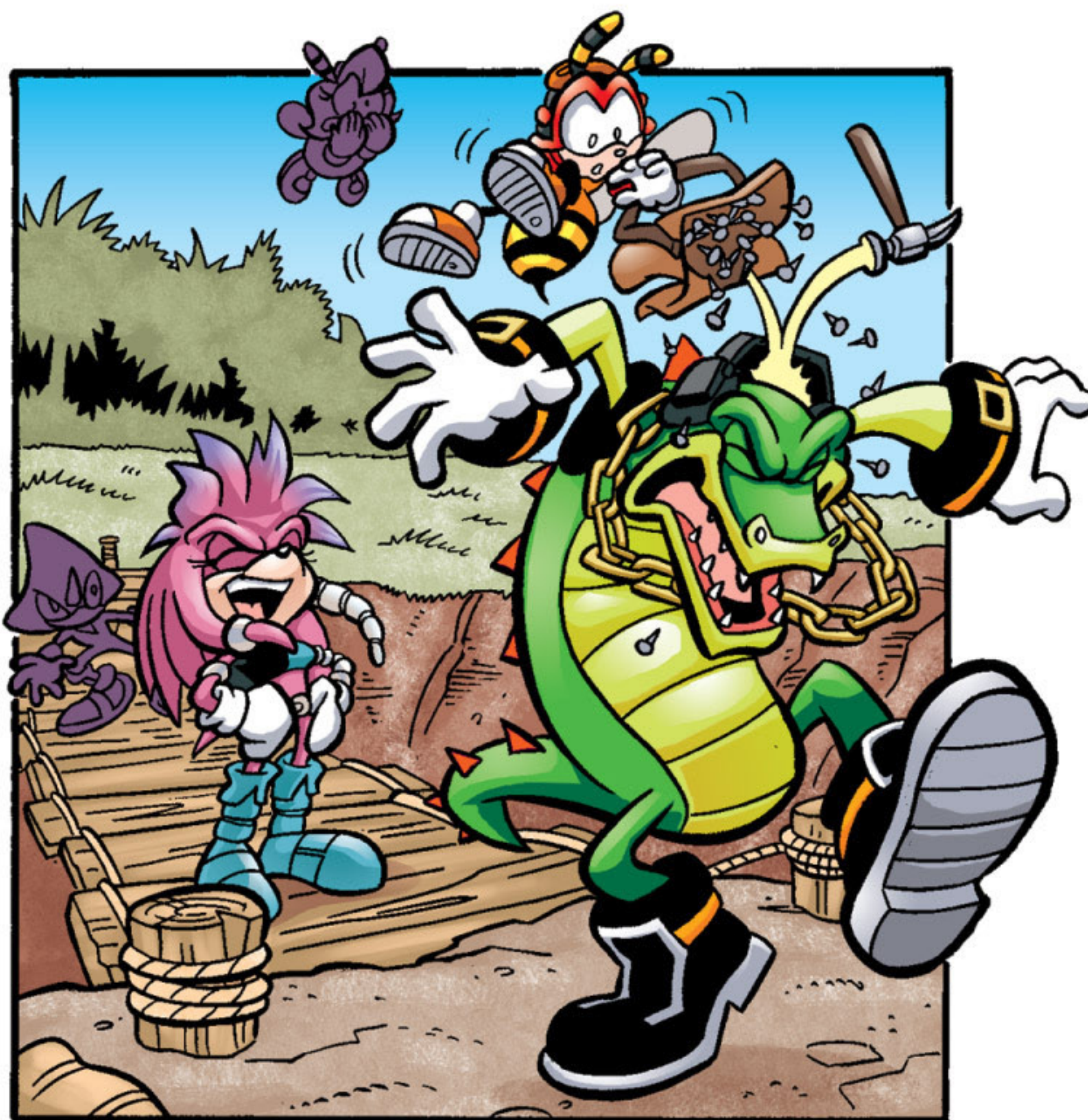
IRON
NICOLE



LOS CHAOTIX

Los Chaotix son un equipo de amigos que protegen **Angel Island** y la **Esmeralda Maestra** del mal. El equipo se unió por primera vez de forma no oficial para rescatar a los **Freedom Fighters** de una de las trampas del **Dr. Robotnik** en **Happyland**. Al principio, ninguno de ellos quería comprometerse con un equipo - especialmente **Knuckles** - pero el tiempo y la necesidad acabaron uniéndolos bajo el nombre común de "Los Chaotix"

Algunos miembros han ido y venido, mientras que otros sólo lo han sido temporalmente. **Remington** y **Arquímedes** han colaborado estrechamente con el equipo sin llegar a unirse a él.



EL PRIMER ADVERSARIO DE LOS CHAOTIX:
MECHA SONIC
[KNUCKLES' CHAOTIX]



Heavy y **Bomb** eran un poderoso dúo de **badniks** renegados que utilizaron su avanzada inteligencia artificial para rebelarse contra su amo. Sin embargo, más tarde fueron capturados, reprogramados e intentaron acabar con la **Familia Real de los Acorn**, obligando a los **Freedom Fighters** a destruirlos. Más tarde, el **Dr. Robotnik** los reconstruyó y los envió tras **Mina Mongoose**, obligando a **Sonic** aplastarlos nuevamente. **Rotor** y **Tails** los reconstruyeron por tercera vez para incluirlos en el **Equipo Freedom**.

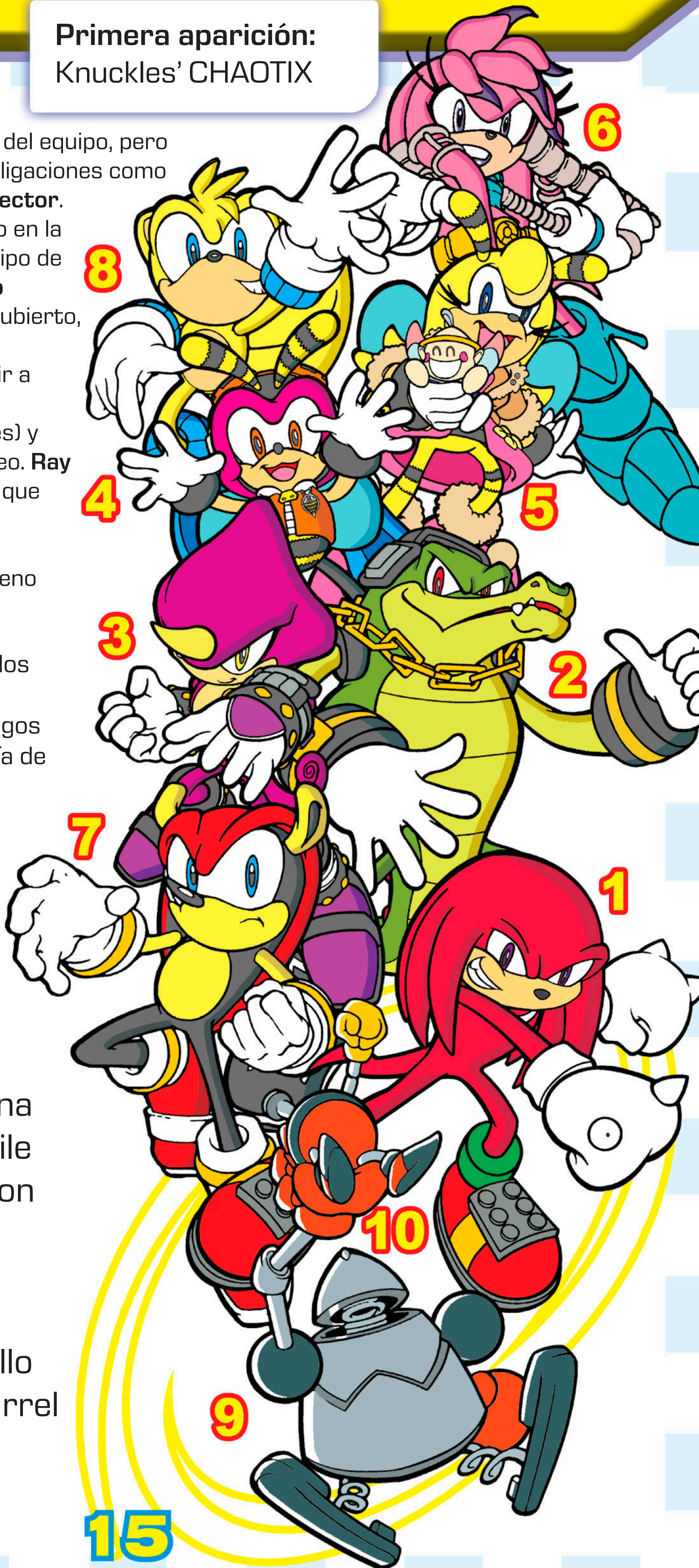


Primera aparición: Knuckles' CHAOTIX

Knuckles es considerado el líder del equipo, pero cuando está ocupado con sus obligaciones como Guardián, el liderazgo recae en **Vector**. **Julie-Su** utiliza su entrenamiento en la **Legión Oscura** para dotar al equipo de un soldado experimentado. **Espio** proporciona reconocimiento encubierto, mientras que **Mighty** utiliza su considerable fuerza para sustituir a Knuckles y/o Vector. **Charmy** (a pesar de sus recientes lesiones) y **Saffron** proporcionan apoyo aéreo. **Ray** es un miembro junior del equipo, que trabaja a menudo con Charmy y Saffron, mientras entrena para convertirse en un miembro de pleno derecho de los **Chaotix**.

Los Chaotix, originalmente unidos por las circunstancias, se han convertido en un equipo de amigos íntimos. Aunque su trabajo varía de centinelas a equipo de asalto o detectives, cuentan con las habilidades necesarias para hacerlo. Aunque están dispuestos a prestar su poder para luchar contra el **Imperio Eggman**, sus principales obligaciones son con Knuckles, la Esmeralda Maestra y **Angel Island**.

- 1 - Knuckles the Echidna
- 2 - Vector the Crocodile
- 3 - Espio the Chameleon
- 4 - Charmy Bee
- 5 - Saffron Bee
- 6 - Julie-Su
- 7 - Mighty the Armadillo
- 8 - Ray the Flying Squirrel
- 9 - Heavy
- 10 - Bomb



######

Primera aparición:

Knuckles the Echidna #4

Habilidades:

Cibernética - incluye una versátil rasta mecánica con herramientas.

Entrenamiento formal - Julie-Su es una soldado entrenada y es increíblemente hábil en combate y tiro.

Julie-Su nació en la **Zona Crepuscular** y en la confusión. Era la tercera hija del **Gran Maestro Luger** y su segunda esposa **Mari-Su**. Esto la enfrentó inmediatamente a sus hermanastros mayores **Kragok** y **Lien-Da**.

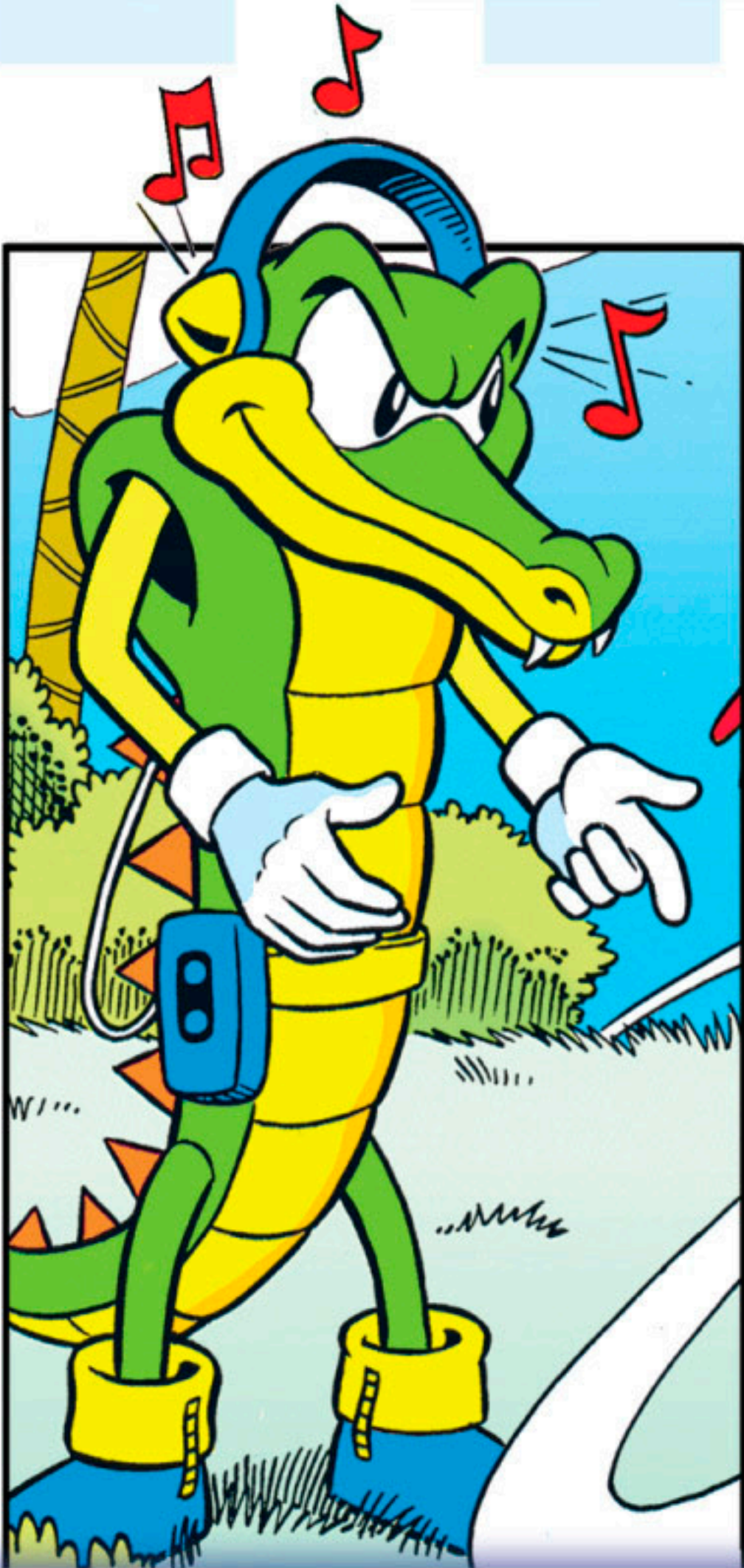
Era muy pequeña cuando su madre murió en un trágico accidente. Luger, que se veía a sí mismo como un mal padre y demasiado involucrado en la dirección de la **Legión Oscura**, la entregó en adopción a su consejero, **Simon** y a la esposa de éste, **Floren-Ca**. Poco después de su adopción, Luger desapareció, asesinado en secreto por sus dos primeros hijos. En un intento de mantener a Julie-Su al margen de sus asuntos, le colocaron un chip neutralizador de memoria en el cerebro que le borró el recuerdo de sus verdaderos padres. A pesar de haber sido criada por Simon y Floren-Ca, Kragok decidió que incluso esa conexión era demasiado peligrosa para sus objetivos y volvió a borrarle la memoria. Julie-Su se “reincorporó” a la Legión Oscura sin recordar su pasado y, en consecuencia, con poca iniciativa para seguir su doctrina del grupo.

Cuando la Legión Oscura regresó a **Angel Island** bajo el mando del Gran Maestro Kragok, Julie-Su aprovechó la primera oportunidad para escapar y buscó a **Knuckles**, impulsada por el “Soultouch”, un impulso intrínseco por encontrar a la pareja perfecta. Al principio, ella y Knuckles se enfrentaron violentamente, pero acabaron respetándose el uno al otro. Ese respeto se transformó en amistad, que acabó convirtiéndose en romance. Julie-Su acabaría encontrando a Simon, que llenaría los vacíos de su memoria. Por desgracia, el tiempo que Julie-Su pasó con sus padres adoptivos fue corto. Cuando el **Dr. Robotnik** conquistó **Angel Island**, capturó a la gran mayoría de los equidnas de la isla y los sometió las **Egg Grapes**. Entre ellos estaban Simon y Floren-Ca.

Julie-Su está decidida a proteger el último puñado de su pueblo, pero a menudo se siente frustrada por Knuckles. Aunque su terquedad y mal humor los llevan a menudo a pelearse, están profundamente enamorados.



VECTOR



VECTOR CLÁSICO

Vector es un cocodrilo amante de la música que nació en **Downunda**, aunque se desconoce el paradero de su familia. Con una fuerza igual a la de Knuckles fue acogido por un grupo de huérfanos y criado por el misterioso “Padre” junto a **Barby Koala** y otros. Aunque aún se desconocen los detalles, es evidente que hubo algún tipo de pelea grave entre Vector y su familia sustituta.

Más tarde, Vector se dirigió a **Angel Island** y se encontró con un joven **Knuckles the Echidna**. Ambos se pelearon al principio, pero acabaron haciéndose amigos. A veces exploraban la isla juntos y luego cada uno iba por su lado. Durante este tiempo, Vector intentó ocultar su ascendencia enmascarando su acento con un intento exagerado de “jerga callejera”. Con el tiempo, esto daría paso a una forma de hablar más neutral.

Vector fue el primero de los **Chaotix** en conocer a **Julie-Su**, que enseguida le pateó el trasero. Desde entonces, ambos mantienen una larga enemistad, tanto personal como por la atención de Knuckles. A esto no ayuda la tendencia de Vector a guardar rencor. El tiempo y muchas batallas juntos han reducido la tensión entre ellos, así que, aunque no se tienen cariño, saben que pueden contar el uno con el otro.

En el pasado, Vector era el más rápido del grupo, y su cuerpo ágil le permitía someter a sus enemigos. También tenía fama de no aguantar los golpes. Cansado de ser derrotado con facilidad, hizo que **Mighty** se convirtiera en su entrenador personal para que le ayudara a fortalecerse. Puede que haya perdido velocidad, pero ahora Vector puede rivalizar incluso con la fuerza de Knuckles.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Knuckles' Chaotix Special

Habilidades:

Superfuerza - Vector posee una fuerza igual a la de Knuckles, ¡y además cuenta con una fuerza de mordida especialmente potente!

Auriculares - Los auriculares de Vector pueden emitir ondas sónicas de alta potencia.

ESPIO THE CHAMELEON

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Knuckles' Chaotix Special

Habilidades:

Invisibilidad - Espio puede camuflarse de forma natural, es visible únicamente para el Guardián Knuckles.

Trepamuros - Espio puede correr y trepar por prácticamente cualquier superficie.

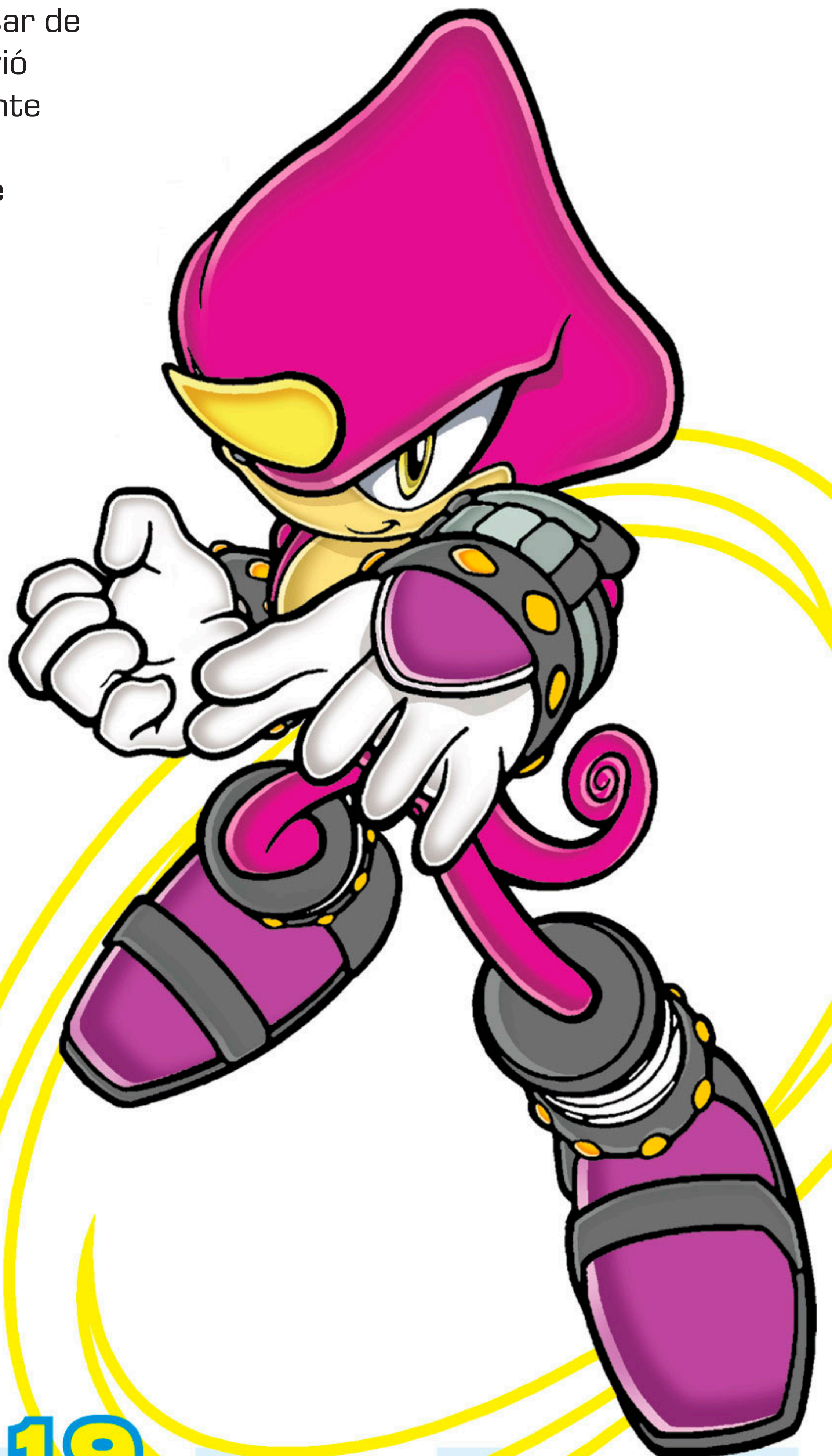
Ninjitsu - Espio es un ninja entrenado.

Espio nació en el **Clan Shinobi** como hijo de la Novia **Constant Vigil**. Se crió con el resto de su reservado clan en el corazón del **Reino del Dragón**, aprendiendo a ser un ninja. Siendo aún joven, recibió su asignación a largo plazo: vigilar al próximo Guardián de **Angel Island**.

Espio fue trasladado a **Rainbow Valley**, en Angel Island, e integrado con los camaleones locales por su amigo y mentor **Valdez**. Valdez había recibido el encargo de vigilar a **Locke**, por lo que instruyó a Espio sobre como vigilar a **Knuckles**. Durante mucho tiempo, Espio observó desde las sombras y se mantuvo fiel a su entrenamiento. Cuando el **Dr. Robotnik** capturó a los **Freedom Fighters** en la isla y dejó a Knuckles impotente, Espio aprovechó la oportunidad para acercarse a Knuckles y ganarse su confianza.

Lo que Espio no esperaba era hacerse amigo de Knuckles y el resto de los **Chaotix**. A pesar de su actitud pragmática y distante, se volvió especialmente cercano a **Charmy**. Durante un tiempo, Espio se olvidaba de sus obligaciones y actuaba como uno más de los Chaotix. Sin embargo, sus deberes le fueron recordados cuando se vio obligado a enfrentarse a un malvado Valdez robotizado para salvar a los habitantes del Rainbow Valley y a toda Angel Island. Espio se batió en duelo con su antiguo mentor y se vio obligado a enviarlo a una tumba acuática.

El pasado de Espio volvería a perseguirle cuando la **Reina de Hierro** conquistó los cuatro clanes ninja del Reino del Dragón y se convirtió en la **Novia de las Cuatro Casas**. Espio estaba obligado por su honor a servir a la villana y entró en conflicto directo tanto con los Freedom Fighters como con los Chaotix. A pesar de ello, rompió las reglas y reveló información que ayudó a liberar a su clan y a **Nueva Mobotrópolis**. Espio regresó a los Chaotix, revelando los secretos que había guardado durante tanto tiempo. Aunque la confianza tardará en reconstruirse, encontró a sus amigos dispuestos a perdonarlo para renovar su amistad.



MIGHTY THE ARMADILLO

Y

RAY THE FLYING SQUIRREL

Mighty nació de una pareja de ladrones en **Mercia** mucho antes de la conquista de la región por el **Dr. Robotnik**. Aunque sus padres eran cariñosos, no dejaban de ser criminales y acabaron siendo capturados. El pequeño Mighty fue encontrado por **Mammoth Mogul**, que le concedió una fuerza increíble a cambio de un “favor” en el futuro. Mighty no recordaría este trato, no sería capaz de rescatar a su familia y acabaría siendo exiliado por su fuerza antinatural. En su viaje en búsqueda de un nuevo hogar, fue capturado por las fuerzas del Dr. Robotnik junto a muchos otros y enviado a una mina de **Gemas de Poder**. Allí conoció a **Ray**, una joven **Fiona Fox** y a un joven **Sonic the Hedgehog**. Sonic lideró una fuga del campo de prisioneros, en medio del alboroto, Ray se perdió en una zona extraña en circunstancias inciertas. Mighty y Sonic se separaron, y Mighty acabó llegando a la **Angel Island** gracias a un joven **Knuckles the Echidna** y a **Vector the Crocodile**. Mighty vivió en paz hasta que la influencia del Dr. Robotnik llegó a Angel Island... Mighty se convirtió en uno de los primeros **Chaotix**, aportando su increíble fuerza al equipo. Más tarde fue reclutado por la cazadora de tesoros **Nic the Weasel** y una amargada Fiona para buscar una rara gema. Cuando la encontraron, descubrieron que Ray se aferraba a ella. Las extrañas propiedades de la gema habían impedido que Ray envejeciera. Mighty rescató a su amigo perdido y lo acogió.

Los dos no tardaron en estrechar lazos como hermanos. Normalmente suele tener un carácter alegre, Ray tartamudea. Aunque ha conseguido controlarlo, se le dispara considerablemente cuando está estresado. Ha encontrado la estabilidad en la naturaleza amable, cariñosa y solidaria de Mighty. El “favor” de Mogul acabó llegando y Mighty se vio obligado a luchar contra Sonic junto a **Mina Mongoose** y **Tails**, a los que también había lavado el cerebro. Al final, Mogul consiguió lo que quería, la **Esmeralda del Caos Gris**, y Mighty fue liberado de su control. Más tarde, cuando **Espio** reveló que la hermana perdida de Mighty estaba viva en algún lugar, Mighty decidió ir en su búsqueda. Ray, siempre leal a su “hermano mayor”, decidió viajar con él. Los dos se encuentran actualmente en el extranjero.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Mighty: Knuckles' Chaotix Special

Ray: Knuckles the Echidna #26

Habilidades: Mighty: Superfuerza - Mighty es posiblemente el ser más fuerte del universo.

Coraza dura: actúa como una armadura casi impermeable.

Ray: Vuelo - Ray es un volador ágil, extrañamente con o sin sus patagios retráctiles.



CHARMY

THE BEE

Y

SAFFRON

THE BEE

Charmy nació como príncipe heredero de la **Colonia Colmena Dorada** y **Lady Saffron** era su prometida. Sin embargo, Charmy no estaba preparado para las responsabilidades de un joven adulto y huyó de su tierra natal. Finalmente escapó a **Angel Island** y sólo le dijo a **Mello**, su mejor amigo, en donde se encontraba. Charmy llevó una vida despreocupada, conociendo y haciéndose amigo de los mobianos que acabarían convirtiéndose en los **Chaotix**. Su carácter persistente y alegre llegó incluso a superar la apatía de **Espio the Chameleon**. Durante mucho tiempo, Charmy fue el optimista y alegre (aunque a veces molesto) del grupo. La tragedia llegó cuando él y Mello se convirtieron en víctimas de un complot de intoxicación alimentaria dirigido por el **Inframundo Mobiano**, que había tomado secretamente el control de **Happy Land**. Charmy sobrevivió al incidente, pero Mello no. Charmy se encargó de que su amigo volviera a casa y decidió retomar su lugar como príncipe de la Colonia Colmena Dorada.

Saffron y él estrecharon lazos durante su estancia en casa. Sin embargo, ambos se vieron obligados a huir a la **ciudad de Knothole** cuando el **Imperio Eggman** invadió y conquistó su tierra natal. Charmy regresó a los Chaotix, esta vez con Saffron, y juntos reanudaron la lucha contra el **Dr. Robotnik**, aunque no sin consecuencias. Se encontraban entre los muchos capturados durante la destrucción de Knothole. Para ilustrar los efectos de sus **Egg Grapes**, el Dr. Robotnik seleccionó a Charmy como sujeto de demostración. **Sonic the Hedgehog** llegó a tiempo de salvar la vida de Charmy, pero el daño ya estaba hecho: sus recuerdos estaban revueltos y su mente se había vuelto infantil.

Cuando se recuperó, Charmy mostró la misma naturaleza alegre y solidaria por la que era conocido, pero sin la comprensión de quién era o de dónde venía. Charmy sigue siendo miembro de los Chaotix bajo la atenta mirada de Saffron y Espio. Saffron era una chica humilde de posición moderada. Dulce y e ingenua hasta que Charmy volvió a casa. Conocer al aventurero Charmy le abrió los ojos a un nuevo mundo de emociones y se unió a él en sus viajes, tanto antes como después de la caída de la Colonia Colmena Dorada. Ahora, Saffron se ve a sí misma como la protectora de la última oportunidad de reconstruir su reino y se dedica a ver como su amado Charmy vuelve a la normalidad.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Charmy Bee: Knuckles' Chaotix Special

Saffron Bee: Knuckles the Echidna #14

Habilidades:

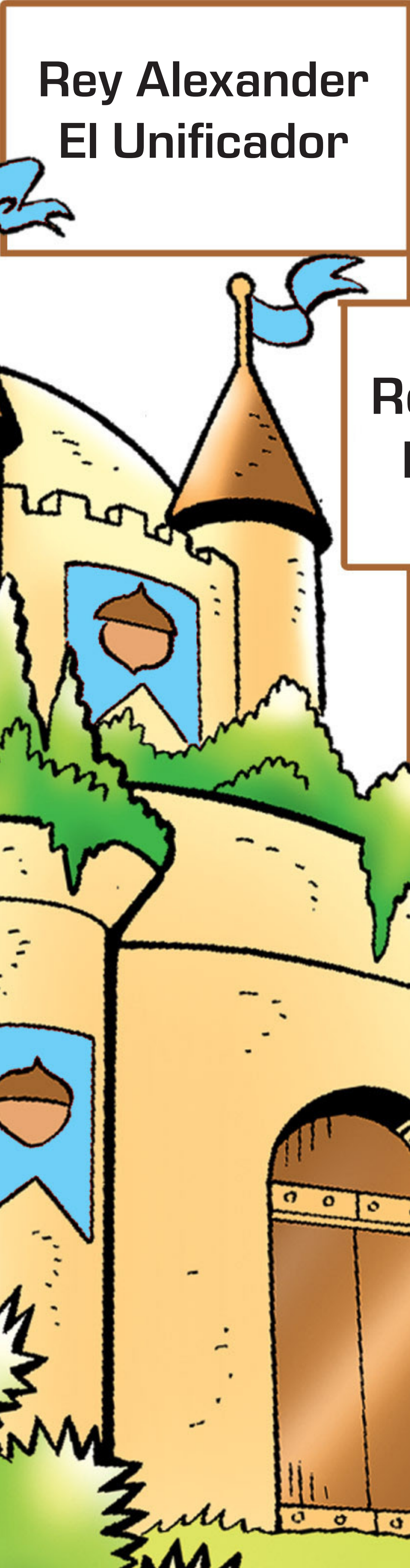
Vuelo - Capaz de mantener el vuelo casi indefinidamente.



LINAJE DE LOS ACORN

Los Acorn han sido la familia gobernante de **Mobotrópolis** y de la mayor parte del mundo occidental durante casi trescientos años. Hasta la fecha nunca ha nacido una reina en el linaje, siendo **Sally Acorn** la primera heredera femenina.

El **Reino Acorn** llegó a albergar la mayor concentración y variedad de razas mobianas del planeta y rivalizaba con Overland en tamaño. Debido a la influencia de los reyes, a menudo se decía que gobernaban el mundo, aunque esto era una exageración. El último Acorn en ostentar el poder fue el **Rey Elías**, que presidió el primer Consejo Acorn y transformó el reino en una república. Las posesiones de la república son significativamente menores que las del apogeo del reino, pero sigue contando con la mayor población mobiana por encima de cualquier otra civilización en **Mobius**.

 Rey Alexander El Unificador	El primero de los reyes Acorn y fundador de la Vieja Mobotrópolis. Alexander fue el primero en reunir a las diversas tribus de mobianos en un solo reino. Fue nombrado rey por sus esfuerzos visionarios y era conocido por su fuerza y sabiduría.
Rey Teodoro El Afligido	<p>Teodoro impulsó la prosperidad de Mobotrópolis y la expansión del reino. Su hijo mayor, el Príncipe Edward, fue disparado accidentalmente por un joven Overlander, lo que llevó a Teodoro a cerrar las fronteras con Overland.</p> <p>Su segundo hijo le llegó en su vejez y murió antes de poder criarlo adecuadamente como su sucesor.</p>
Rey Rafael El Joven	<p>Rafael se vio obligado a ocupar el trono a una edad temprana por el fallecimiento de su padre. A menudo considerada como una autoridad que le fue otorgada de forma precipitada, Rafael pasaba la mayor parte de su tiempo asegurándose de que su hijo estuviera preparado para el trono.</p>



Rey Julius El Iluminado	Julius lideró la mayor expansión del territorio del reino desde Teodoro y fue el primero en descubrir la Fuente del Todo , estableciendo la ceremonia tradicional de unión que la familia seguiría muchas generaciones después. Introdujo el culto a la Fuente por encima de todas las cosas, aunque este se desvaneció con el tiempo.
Rey Romulus El Constructor	El reinado de Romulus se centró en la consolidación de la autoridad y el poder de la monarquía. Trasladó Mobotrópolis al manantial de la Fuente del Todo y se aseguró de que los registros pasaran por alto los detalles más intrascendentes para añadir una pizca de misticismo a la historia sobre su descubrimiento.
Rey George El tonto	La historia recuerda que George se creía intocable por la prosperidad que le proporcionaron sus antepasados. Dirigió una breve pero terrible guerra contra los Overlanders - “La locura del rey George”-, la peor violencia que se vio hasta la Gran Guerra . Tras perder a sus caballeros en la guerra, fue sancionado por la corte y quedó impotente hasta su muerte.
Rey Abraham El Generoso	Para complacer a las desconfiadas masas, Abraham entrego el sur del reino a las primeras baronías. Inauguró una era de transparencia en su reinado y recuperó la confianza en la monarquía, dedicando el resto de su vida a reconstruir el reino.
Rey Reginald El Romántico	Obtuvo su título tras casarse con una mujer que conoció durante una visita a una posible colonia en Downunda . Reginald, un erudito, se consideraba poeta e inició una oleada de exploraciones artísticas. Las artes del reino florecieron, pero él era un poeta terrible.
Rey Silvanus El Severo	Silvanus es el más debatido entre los eruditos. Algunos lo ven como un hombre pragmático que sometió a las poderosas y rebeldes baronías. Otros lo ven como un tirano que conquistó codiciosamente a su propio pueblo para su propio beneficio. En cualquier caso, todos coinciden en que Silvanus aportó el poder y la solidaridad necesarios frente a la agresión de los overlanders.
Rey Sebastian El Aventurero	Se dice que el llamado “Rey Aventurero” negoció rápidamente la paz con los Overlanders para poder viajar por el mundo. Supervisaría el desarrollo de Downunda, que hasta la fecha sigue dependiendo de la casa Acorn, y pondría fin a la lucha por el poder en Mercia a favor de la casa O’Hedge .
Rey Frederic El Amable	Frederic inició el primer esfuerzo real en generaciones por mejorar relaciones con los overlanders y abrir el reino a nueva gente y nuevas ideas. Fue durante su reinado que aparecieron personajes revolucionarios como Nate Morgan e Ixis Naugus .
Rey Maximillian El Maldito	Maximillian heredó de su padre el rápido deterioro de los lazos con Overland y soportó la Gran Guerra. Seguiría el ejemplo de su padre aceptando al expatriado Julian Kintobor , sólo para ser traicionado por éste. Exiliado en la Zona del Silencio durante una década, soportó numerosas penurias antes de regresar a su reino, teniendo que dimitir finalmente debido a su mala salud.
Rey Elias Acorn	Elias se crió en Angel Island y estuvo a punto de abandonar su título en favor de ser un plebeyo. Fue testigo de la caída de Knothole y cedió parte de su poder al nuevo Consejo Acorn. Como aún no ha tenido un heredero, está por ver si la casa Acorn perdurará más allá de este joven rey.

MAXIMILLIAN Y ALICIA ACORN

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Rey Maximillian:

Sonic the Hedgehog #36

Reina Alicia:

Sonic the Hedgehog #58

Maximillian Acorn nació del **Rey Fredric Acorn**

en el apogeo del poder del **Reino Acorn**. Fue criado de forma tradicional: unido a la **Fuente del Todo** a los diez años, prometido a los once y casado a los dieciocho. Cuando sucedió a su padre, recibió la **Espada** y la **Corona Acorn**, creadas a partir de la Fuente que se había unido a él. El reinado de Maximillian fue breve y brutal. Las tensiones con **Overland** estallaron rápidamente en guerra. **Mobotrópolis** cayó en manos de los invasores, dejando a Maximillian al mando de tácticas guerrilleras desde las sombras. Una ruptura llegó en la forma del traidor Overlander **Julian Kintobor**. Recordando a su antiguo tutor, **Nate Morgan**, Maximillian aceptó a Julian y lo nombró Señor de la Guerra. Las tácticas de Julian acabaron por decidir el destino de la guerra en un duelo a espada entre Maximillian y el Overlord Carlomagno. Maximillian ganó y mostró misericordia con los invasores. Pero no hubo piedad cuando Julian adoptó el nombre de **Dr. Ivo Robotnik** y capturó la ciudad desde adentro. Maximillian fue exiliado a la **Zona del Silencio**, donde el paisaje de pesadilla y los despiadados habitantes casi le vuelven loco. Los nativos lo llevaron ante su amo: **Ixis Naugus**. Sin otra opción, Maximillian juró lealtad a Naugus a cambio de un cuerpo de cristal orgánico que pudiera sobrevivir en la zona. Maximillian acabó olvidando quién era.

Años después, la **Princesa Sally Acorn** dirigió una misión de rescate que lo devolvió a casa, pero sin la magia de Naugus, Maximillian sufrió una cristalización incontrolada. Gracias a los **Freedom Fighters** y a los **Chaotix**, fue reunido con la espada y corona, las cuales lo curaron por su vínculo mágico. Una vez curado, Maximillian intentó restaurar su reino y su familia tal y como eran antes. Pero el mundo había cambiado, y sus esfuerzos ahuyentaron a sus hijos. Sus viejas tácticas le llevaron a quedar temporalmente paralizado de la cintura para abajo. Una vez casi recuperado, su obstinación le hizo propenso al envenenamiento de **Patch D'Coolette**. Aunque los poderes de una **Esmeralda del Caos** lo salvaron de la muerte, el daño ya estaba hecho. Maximillian es una sombra de lo que solía ser, pero aún sigue obsesionado con restaurar su reino a las viejas costumbres.

Alicia era una noble nacida y criada para formar parte del linaje de los Acorn. Tranquila y amable, se entrega por completo a sus deberes como reina y esposa de Maximillian. Durante la **Gran Guerra**, escapó de la invasión de los Overlanders con **Elias Acorn**, pero fue derribada sobre **Angel Island**. Allí fue mantenida en animación suspendida por la **Hermanidad de Guardianes** hasta que **Geoffrey St. John** y su equipo la recuperaron. Más tarde fue curada gracias a los nanites creados por el Dr. Robotnik que Elias robó. Desde entonces, ha visto cómo el mundo cambiaba a su alrededor, cuidando de su marido e intentando conocer a los hijos que no pudo criar.



ELIAS, MEG Y ALEXIS ACORN

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Elias Acorn: Knuckles the Echidna #20

Meg Acorn: Sonic the Hedgehog #121

Alexis Acorn: Sonic the Hedgehog #134

Elías Acorn era el primogénito del rey **Maximillian** y la reina **Alicia Acorn**. Fue puesto a salvo cuando **Overland** invadió **Mobotrópolis** durante la **Gran Guerra**. La nave que transportaba a Elías y su madre fue derribada sobre **Angel Island**, donde fueron rescatados por la **Hermandad de Guardianes**. La Hermandad cuidó de Elías, pero la mayor parte de su crianza quedó a cargo de los únicos supervivientes del accidente: El **coronel George Sommersby** y su esposa, **Martha**. Se les permitió vivir en el complejo real ya establecido en Angel Island. Elías creció como un explorador al que le gustaba la aventura. Tras la **Primera Guerra de Robotnik**, fue encontrado por **Geoffrey St. John** y su equipo, el **Servicio Secreto**.

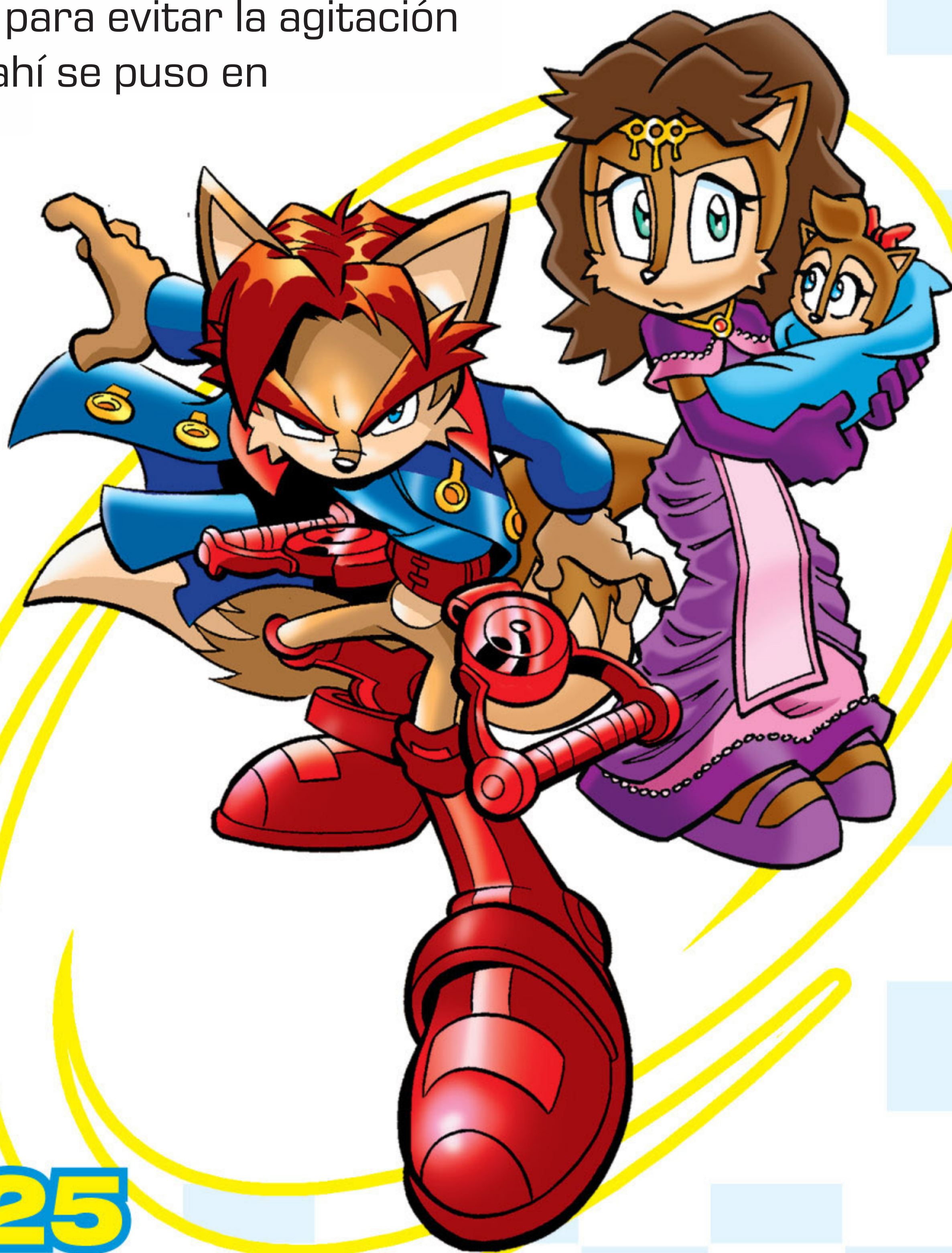


CORONEL SOMMERSBY Y MARTHA

Elías regresó a Mobotrópolis, donde su padre esperaba prepararlo como su sucesor. Elías no soportaba la vida real ni las instrucciones de Maximillian y Geoffrey. Finalmente huyó al **Bosque Feral**, donde conoció a Meg. Elías encontró en ella una compañera y una razón para poner fin a su vida errante. Más tarde, Elías se reconcilió con su familia, pero permaneció en el Bosque Feral y se convirtió en el padre de la hija de Meg, Alexis. Las cosas cambiaron cuando los planes de **Patch D'Coolette** obligaron a Elías a reclamar su título para salvar a **Sally** de un cruel destino. Elías se convirtió en el siguiente **Rey Acorn**, sólo para ser testigo de la destrucción de **Knothole** y de una revuelta que estuvo a punto de convertirse en guerra civil.

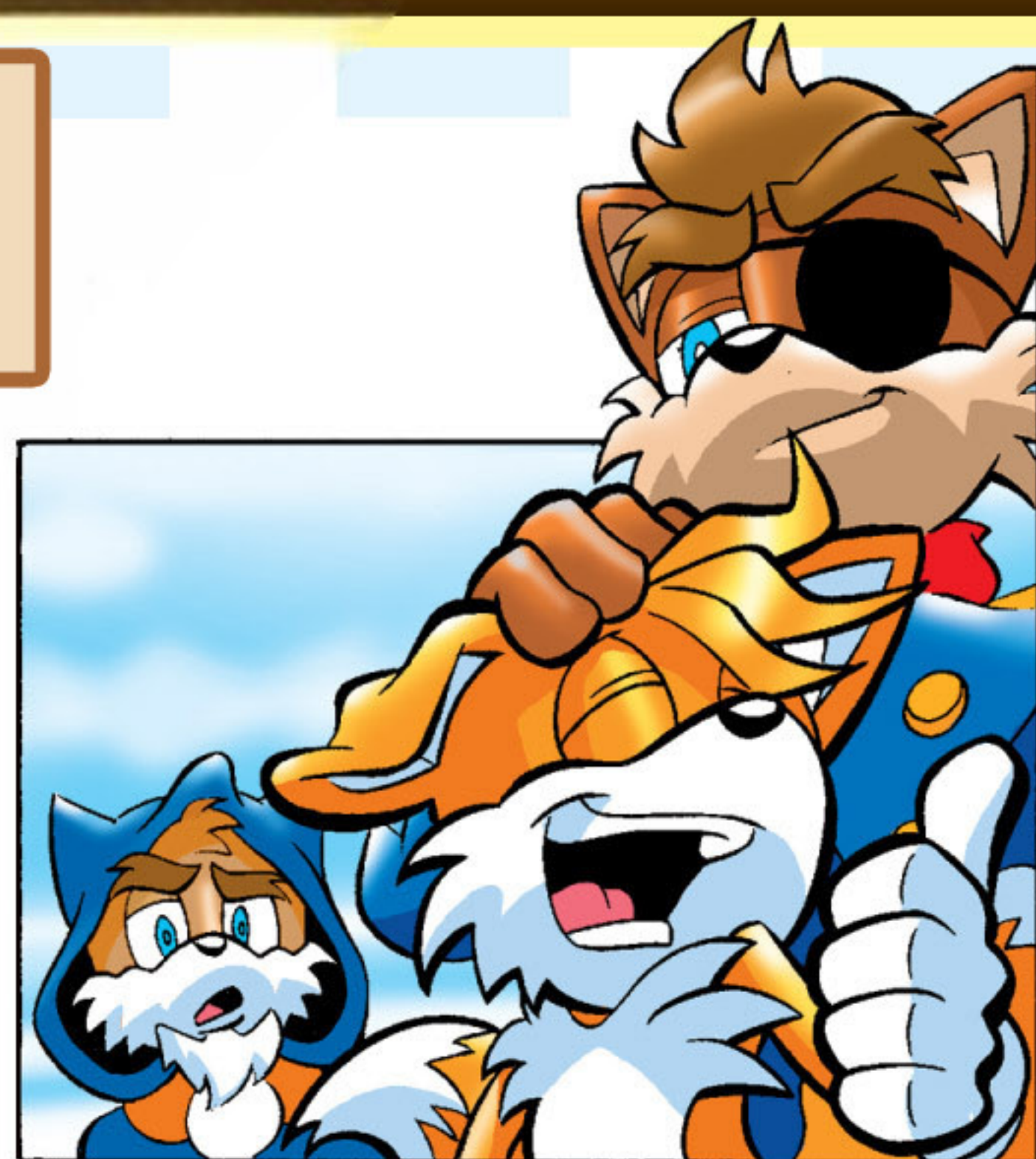
Luego llegó **Ixis Naugus** con intención de tomar el trono. Dadas las circunstancias, Elias dimitió para evitar la agitación en la ciudad. Sin embargo, a partir de ahí se puso en contacto con **Harvey Who** y formó los **Secret Freedom Fighters** para mantener a raya a Naugus.

Megan, "Meg" para abreviar, nació y creció en Bosque Feral y perdió a su primer marido a manos de las fuerzas del **Dr. Eggman**. Ha hecho todo lo posible para soportar los drásticos cambios en su vida que solía ser sencilla. Es el ancla de Elías a la realidad, una voz tranquila en medio de la locura de sus vidas. Aunque se siente un poco intimidada por las grandes figuras que la rodean, Meg cree que **Nueva Mobotrópolis** podría ser el mejor lugar para criar a su pequeña.



CONSEJO ACORN

El impulso para que **Nueva Mobotrópolis** pasara de ser un reino a una democracia vino del **Cmd. Amadeus** y **Rosemary Prower**. Los Prower habían pasado más de una década en el planeta alienígena **Argentum** y vieron cómo su gobierno estaba dirigido por el pueblo. Cuando regresaron a **Mobius** y comprendieron los fallos de las dos últimas generaciones de la monarquía, intentaron motivar al pueblo a exigir un cambio.



Los resultados fueron explosivos. Muchos consideraban que las penurias de la **Gran Guerra** y de la **Primera y Segunda Guerra de Robotnik** eran culpa de la monarquía y buscaban reformas. Otros tantos permanecieron leales al reino y a los sacrificios realizados para preservarlo. La ciudad estuvo al borde de la guerra civil. Sin embargo, **Sally Acorn** consiguió negociar la paz.

EL CONSEJO ACORN BAJO EL GOBIERNO DEL REY NAUGUS



Ahora la **República Acorn** está dirigida por seis **consejeros** y presidida por el rey. Todas las decisiones de gobierno deben ser votadas por el Consejo, con el rey como séptimo voto de desempate, y pueden ser aplazadas en caso de crisis. Los consejeros son reelegibles cada cuatro años, mientras que el puesto de monarca permanece reservado para el linaje de los Acorn.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Primera reunión: Sonic the Hedgehog #180

1] Dylan Porcupine: Princess Sally #1

2] Hamlin Pig: Princess Sally #1

3] Sir Charles Hedgehog: Sonic the Hedgehog #0

4] Rey Ixis Naugus: Sonic the Hedgehog #53

5] Rosemary Prower: Super Special #9

6] Isabella Mongoose: Sonic the Hedgehog #102

7] Penelope Platypus: Princess Sally #1

EL CASTILLO ACORN ES EL LUGAR DE REUNIÓN DEL CONSEJO ACORN



El Consejo

Dylan Porcupine - Un antiguo miembro de los **Freedom Fighters Sustitutos** cuyas intenciones son puras, pero su determinación puede flaquear.

Hamlin Pig - Otro antiguo Freedom Fighter suplente amargado por la falta de misiones como Freedom Fighter. es un cabeza dura y quiere asegurarse de que las cosas se hagan “bien”.

Sir Charles Hedgehog - Veterano de la **Gran Guerra, la Primera Guerra de Robotnik, La Red Espía** y la **Inteligencia de Knothole**, Charles aporta gran sabiduría y experiencia.

Rey Ixis Naugus - Al malvado mago le prometió el trono el rey anterior. Sus intenciones son, en el mejor de los casos, dudosas.

Rosemary Prower - Revolucionaria y activista, las variadas experiencias de Rosemary en el espacio exterior le dan una visión única. Aún alberga cierto rechazo hacia la monarquía.

Isabella Mongoose - Inspirada por su hija **Mina**, Isabella se presentó a las elecciones hacer la diferencia.

Penelope Platypus - Compañera de Dylan y Hamlin, es muy reservada y rara vez entra en debate, presentando a menudo un voto sorpresa.

Antiguos miembros

(Rey) Elias Acorn - Inicialmente se opuso a perder cualquier autoridad por respeto a su padre, pero ahora agradece la ayuda extra para dirigir la república.

Rotor Walrus - Un **Freedom Fighters** fundador que formó parte del **Consejo de Knothole** y del **Comité de Restauración de Mobotrópolis** en el pasado. Dimitió como protesta por el exilio de **Nicole**.



MILICIA REAL Y SERVICIO SECRETO

DATOS DE LAS AGRUPACIONES:

Primeras apariciones:

Red Espía (primera mención):

Sonic the Hedgehog #27

Rebel Underground (primera

mención): Sonic the Hedgehog #20

Servicio Secreto (primera
reunión del equipo completo):

Sonic the Hedgehog #62

Guardias reales Grizzly:

Sonic the Hedgehog #48

Soldados Osos Pardo:

Sonic the Hedgehog #99

Por razones desconocidas, el ejército permanente de la **República Acorn** está formado casi exclusivamente por osos: los pequeños osos pardos y sus primos mucho más grandes y feroces, los osos Grizzly. Armados tanto con armas láser como con simples espadas, son tanto la fuerza militar como la policial de la ciudad.

El **Servicio Secreto Real** comenzó como dos grupos diferentes. Uno era la **Red Espía**, dirigida por el **Director Harvey Who** y antiguos miembros de la corte real. Algunos miembros notables fueron **Sir Charles Hedgehog**, **Sleuth Dawg** y el difunto **Sir Kicks Alott**.

La otra era la **Rebel Underground**, una célula de operaciones encubiertas fundada por **Armand D'Coolette** poco después del final de la **Gran Guerra**. **Geoffrey St. John** se apropió de los planes de Armand y los utilizó para reunir fuerzas en la costa oeste antes de operar en el corazón del país.

Tras la **Primera Guerra de Robotnik**, la Red de Espía y la Rebel Underground se convirtieron en el **Servicio Secreto Real**. Geoffrey St. John fue nombrado comandante de todas las operaciones y se encargó de la formación de muchos agentes. Geoffrey reclutó personalmente al equipo que utilizó para recuperar a la **reina Alicia** y al **príncipe Elias Acorn**. El equipo, sin embargo, se desmanteló desde entonces.

1. **Geoffrey St. John** - El líder de Campo (revelado como aprendiz Ixis).
2. **Hershey Cat** - Una vez embaucada en un complot de asesinato contra **Sally Acorn** por **Drago Wolf**, se convirtió en la protegida de Geoffrey y (Presuntamente asesinada durante una misión).
3. **Valdez the Chameleon** - Un agente del **Clan Shinobi** que parece haber trabajado con Geoffrey en el pasado. Valdez se unió para vigilar los movimientos del Reino Acorn (robotizado y luego derrotado por Espio).
4. **Wombat Stu** - Duro, resistente, ágil y atento, Stu era el joven explorador del equipo. (regresó a su equipo original).
5. **Heavy & Bomb** - **Badniks** cuya avanzada I.A. les permitió rebelarse contra el **Dr. Robotnik** (reprogramados por el **Dr. Eggman** y destruidos durante un tiempo, ahora miembros del Equipo Freedom).



DR QUACK Y FAMILIA

DATOS DE LA FAMILIA:

Primeras apariciones:

Dr. Horatio Quentin Quack:

Sonic the Hedgehog #43

La familia Quack:

Sonic the Hedgehog #49

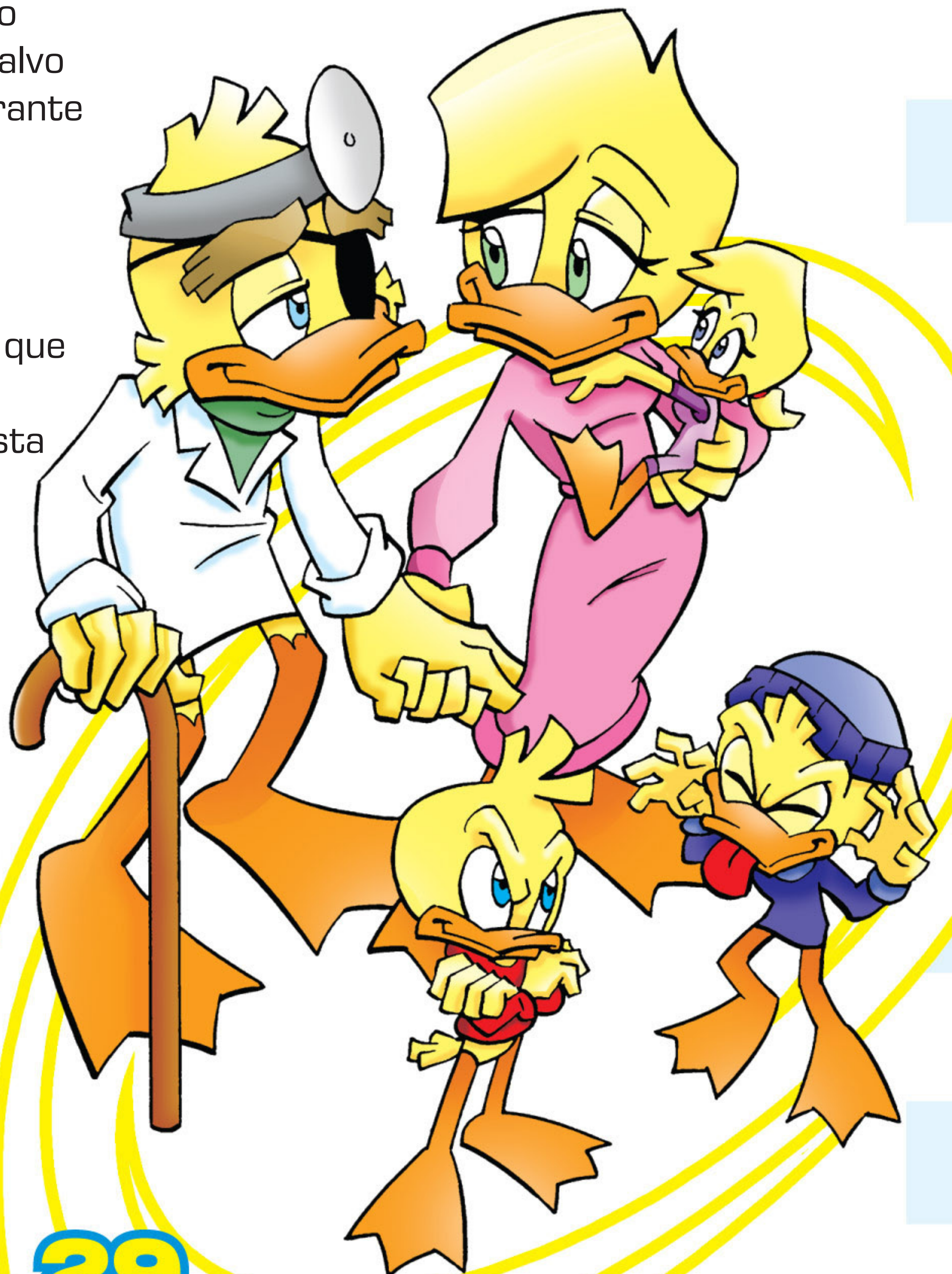
APARICIÓN DURANTE LA PRIMERA GUERRA ROBOTNIK



El Dr. Horatio Quentin Quack procede de una larga estirpe de médicos y es un miembro especialmente brillante de la familia. Sin embargo, a veces carece de buenos modales y está tan absorto en su trabajo que se olvida de que trabaja con seres vivos. El Dr. Quack es el médico real y el médico jefe del **Hospital en memoria de Tommy Turtle**. El Dr. Quack siempre está dispuesto y ansioso por probar tecnología nueva, experimental y extravagante en nombre de la medicina, aunque esta ha llegado a ponerse en su contra.

Fue su **inductor de memoria electro-encefalográfico**, o “vigilante de sueños”, lo que permitió al **Dr. Ivo Robotnik** localizar **Knothole** al final de la **Primera Guerra de Robotnik**. El Dr. Quack se vio obligado a participar en una artimaña que pintó a **Sonic the Hedgehog** como el asesino de **Sally Acorn**. El Dr. Quack cooperó para proteger a su familia, pero en secreto consiguió mantener a la princesa a salvo de los villanos. Mucho más tarde, durante los primeros días de la **Segunda Guerra de Robotnik**, el Dr. Quack resultó herido por la metralla de una mina terrestre. La explosión le costó un ojo y parte de su movilidad, por lo que depende de un bastón. El Dr. Quack está casado con su valiente y optimista esposa **Elizabeth**. Tienen dos hijos, **Hubert** y **Duane**, y una hija pequeña, **Louise**.

CONTANDO LA HISTORIA DE LA PERDIDA DE SU OJO A SONIC



FAMILIA HEDGEHOG

DATOS DE LA FAMILIA:

Primeras apariciones:

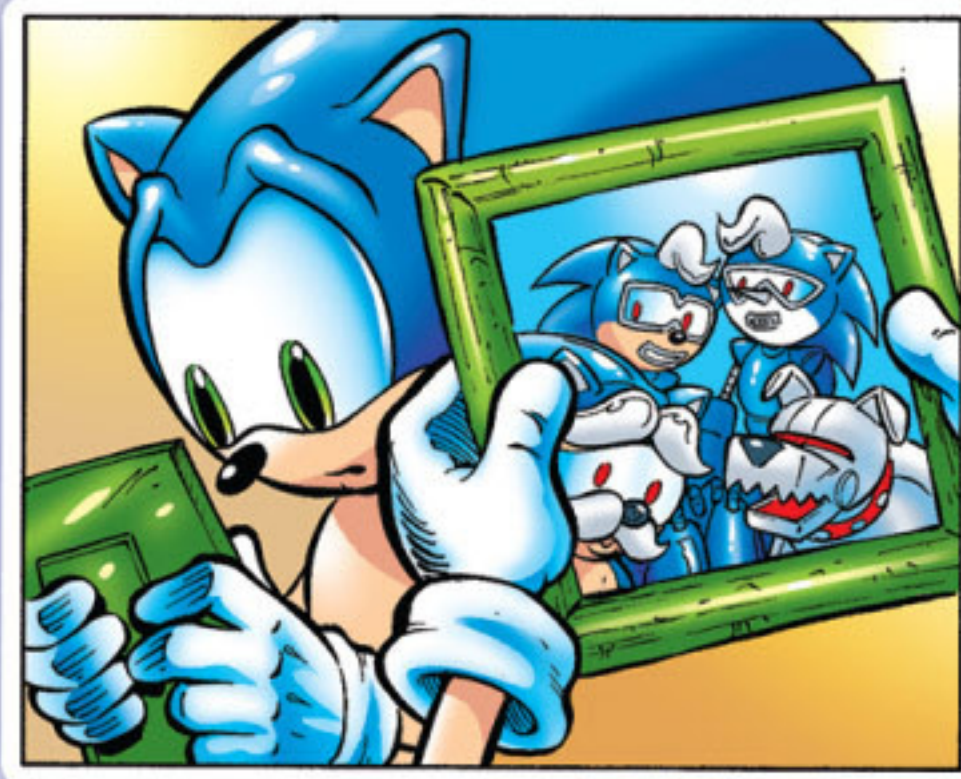
Jules Hedgehog: Sonic the Hedgehog #45

Bernadette Hedgehog: Sonic Super Special #2

Sir Charles Hedgehog: Sonic the Hedgehog #0

Jules Hedgehog era todo lo contrario a su hermano: un hablador arriesgado y temerario. También era valiente y cariñoso. Fueron estas cualidades las que llamaron la atención de su antigua compañera de clase y camarada durante la **Gran Guerra, Bernadette Hedgehog**. Jules acompañaba a “Bernie” en misiones de reconocimiento y demolición, además de bombardearla con invitaciones a citas. Ella acabaría cediendo. Ambos terminarían casándose en el campo de batalla.

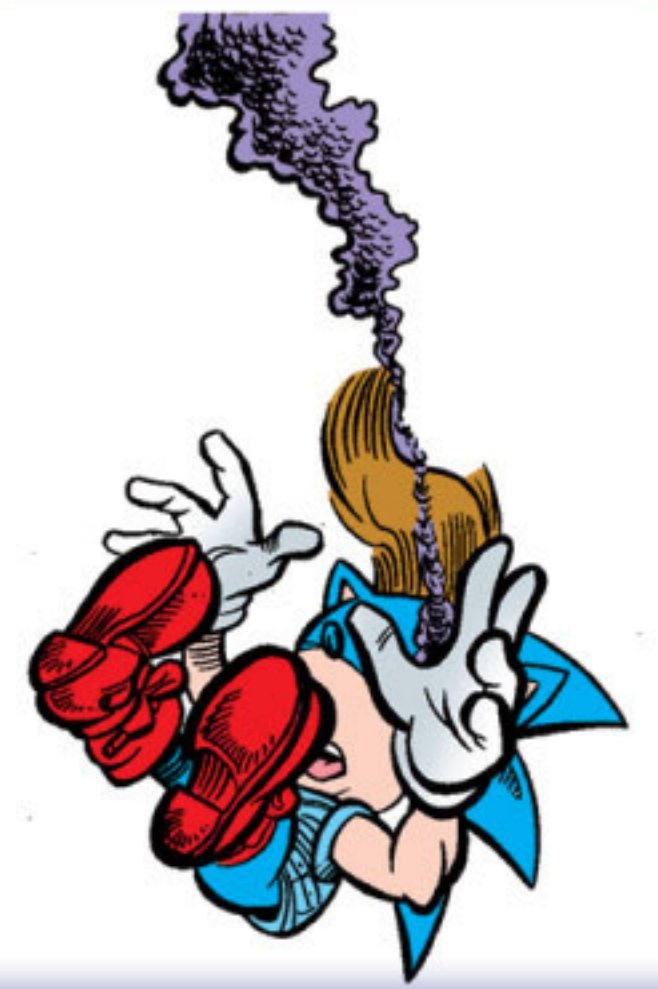
Charles Hedgehog, por su parte, era el tranquilo y brillante hermano de Jules. Era un genio de la robótica y la biotecnología, y también sabía preparar unos deliciosos chili dogs. Charles fue uno de los mejores alumnos de **Nate Morgan** y fue nombrado caballero por sus contribuciones al reino.



Poco después del nacimiento de **Sonic the Hedgehog**, Jules resultó gravemente herido. Cuando la paz volvió a **Mobotrópolis**, Sir Charles se dedicó a desarrollar un nuevo tipo de tecnología médica: el robotizador. Jules fue el primer sujeto de pruebas y, aunque le salvo la vida, le convirtió en el primer Robiano. Bernie investigó lo que **Julian Kintobor** le había hecho a Jules, pero ella misma fue robotizada y su transformación fue considerada un accidente. Sir Charles, mortificado porque su invento había arruinado a su familia, abandonó el proyecto en manos de Julian y se dedicó a criar a Sonic

y a atender un puesto chilidogs. Tras la conquista del **Dr. Robotnik**, Sir Charles trasladó el puesto a las afueras de la Vieja Mobotrópolis para proporcionar comida a los refugiados. A medida que el Dr. Robotnik se hizo con el control de la región, Charles fue arrestado por los SWAT bots y robotizado. Sonic realizó numerosos esfuerzos para rescatar a su querido tío, que recuperó su libre albedrío y se unió a la Red Espía durante un tiempo. En última instancia, sin embargo, la intervención de los Bem devolvería a la normalidad a todos los robianos excepto a Jules, cuyas heridas resultarían fatales ante la desrobotización.

La familia hedgehog está felizmente unida después de años separados y, a pesar de la forma robótica de Jules, llevan una vida normal (tan normal como puede ser la vida con Sonic).



JULES SUCUMBE AL ATAQUE DE LOS OVERLANDERS

EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ: SIR CHARLES, JULES, BERNIE Y MUTTSKI

FAMILIA PROWER

DATOS DE LA FAMILIA:

Primera aparición:

Amadeus Prower: Sonic Super Special #9

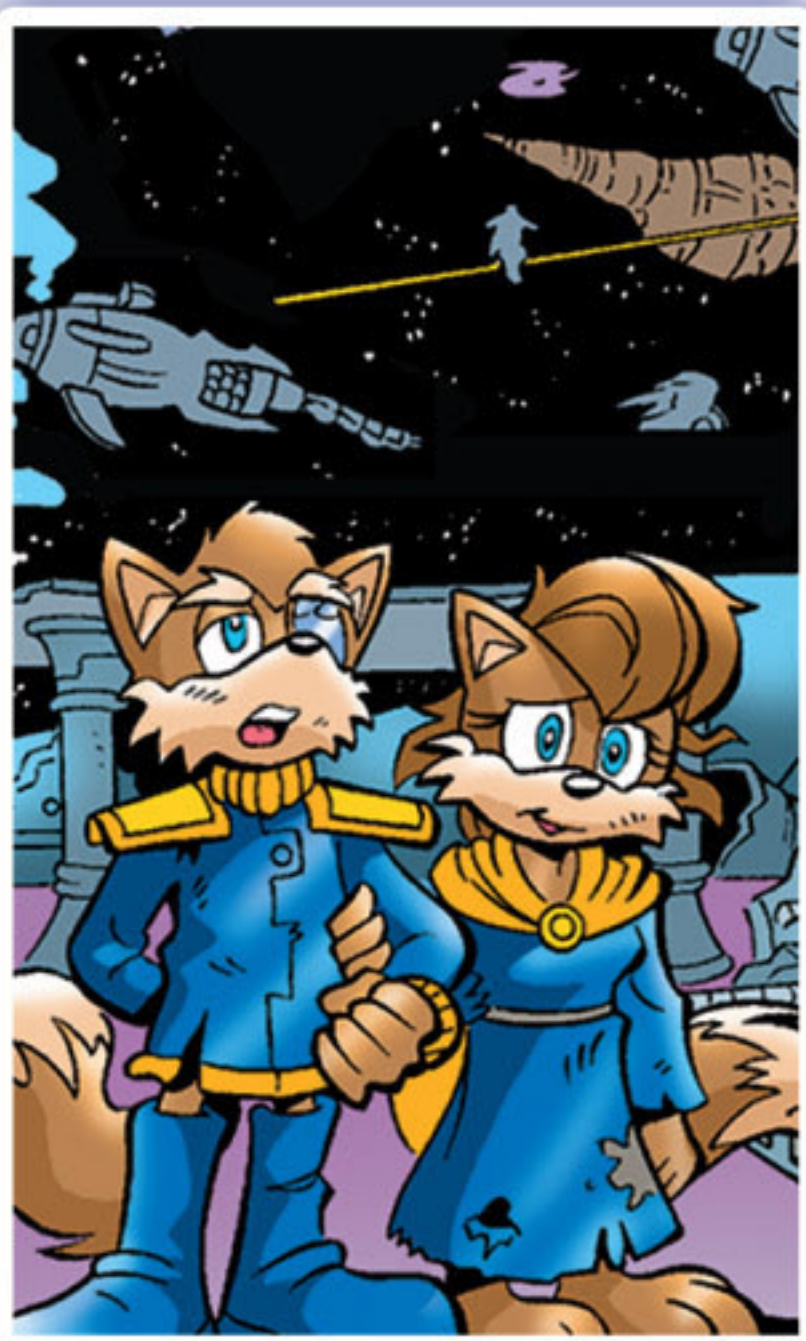
Rosemary Prower: Sonic Super Special #9

Merlin Prower: Sonic the Hedgehog #42

El comandante Amadeus Prower se ganó el nombre de “Director de Campo de Batalla” cuando era general durante la **Gran Guerra**. Orquestó algunos de los movimientos militares más exitosos de la guerra y fue responsable en gran medida de que **Mobotrópolis** no cayera totalmente en manos de **Overland**. Sin embargo, justo antes del nacimiento de su hijo, su investigación sobre las actividades del **caudillo Julian Kintobor** condujo a su robotización. **Rosemary Prower** era una activista cuyos ideales quedaron en suspenso cuando el reino necesitó apoyo.



La orgullosa mamá Rosemary con el Dr. Quack tras dar a luz a su hijo Miles.



Los Prowers durante su estancia en el Mundo Ring

Amadeus y ella disfrutaban emparejando ingenios y estaban dispuestos a trabajar para mejorar Mobotrópolis tras la guerra. Tras el nacimiento de **Miles Prower**, se sintió desolada cuando el robiano Amadeus pareció rechazar a su hijo. Fue capturada y casi robotizada, pero ella y su marido fueron rescatados por los **Bem** y pasaron más de una década en el planeta **Argentum**. Rosemary y el Amadeus restaurado conocieron muchas ideas nuevas de las numerosas razas del espacio exterior. Se escondieron cuando la guerra entre los **Black Arms** y **Xorda** convirtió su mundo anfitrión en una zona de guerra. fueron rescatados por **Sonic the Hedgehog** y su hijo perdido, **Tails**. Una vez en casa, se enteraron de todas las penurias que había sufrido la siguiente generación, por lo que lideraron la revolución que dio lugar al **Consejo Acorn**, del que Rosemary forma parte.

Merlín Prower, hermano de Amadeus, estaba inmerso en sus estudios cuando los **Antiguos Caminantes** le ordenaron servir al **rey Maximillian Acorn**. Haciéndose pasar por un simple mago, Merlín vigiló a su sobrino e hizo una gran labor no acreditada ayudando a los ciudadanos a escapar de la **Vieja Mobotrópolis** durante la toma del poder por parte de **Robotnik**. También le dio indirectamente a Tails sus zapatos únicos. Merlín volvió a sus estudios, aumentando su poder y su comprensión de la **Fuerza del Caos**. En las etapas finales de su entrenamiento, viaja por **Mobius** guiado por su mentor, el **Nuevo Caminante Athair**.

DE IZQUIERDA: MERLIN, AMADEUS Y ROSEMARY



ROSIE Y LOS HUÉRFANOS

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Rosie Woodchuck:

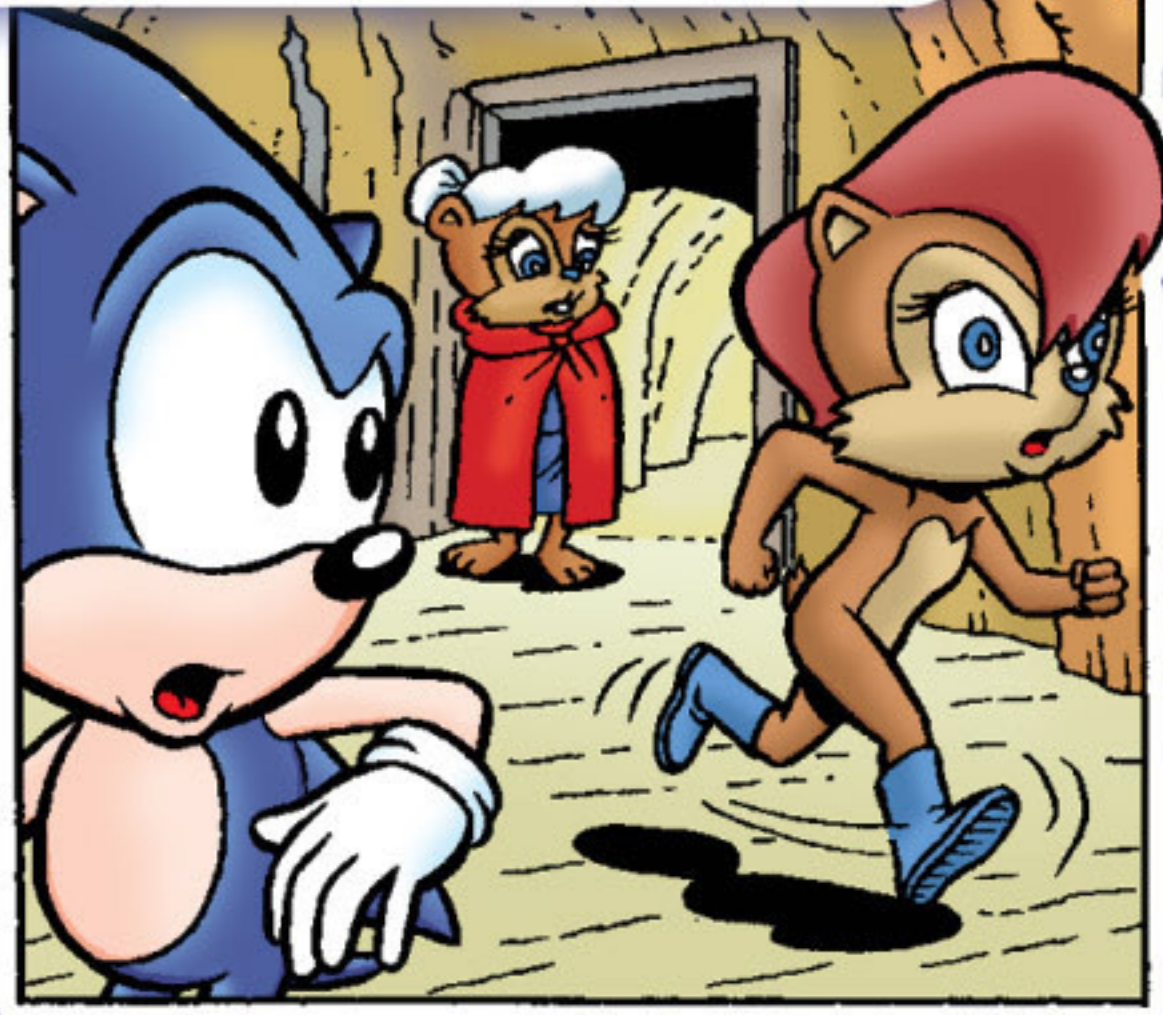
Sonic the Hedgehog #43

Rory, Sasha y Snaggle:

Sonic the Hedgehog #78

Rosie Woodchuck fue una vez la niñera de la familia real y ayudó a criar a la joven **Princesa Sally Acorn** después de la **Gran Guerra**. Rosie era un poco más suave que su prima **Julayla**, pero no menos sabia. Con la ayuda de su experta y erudita prima, Rosie contribuyó decisivamente a evacuar a la siguiente generación de **Mobotrópolis** a **Knothole** durante la toma del poder del **Dr. Ivo Robotnik**. La **Primera Guerra de**

CONTÁNDOLE A SALLY
LA TRISTE NOTICIA
SOBRE JULAYLA



Robotnik se saldó con muchas bajas, y con ellas los huérfanos. Rosie se encomendó a sí misma la tarea proporcionar una presencia afectuosa a todos los niños y ayudarles a desarrollar todo su potencial. Al fin y al cabo, su orientación había dado buenos resultados en los Freedom Fighters. Rosie sigue adelante en memoria de su difunta prima.

ROSIE CON SONIC
Y COMPAÑÍA AL
COMIENZO DE LA 1ª
GUERRA ROBOTNIK



Los tres huérfanos que más se ven con Rosie son:

Rory Bear (1) Un poco travieso, Rory está lleno de vida y energía. A veces demasiado.

Sasha Cat (2) - A veces tímida con gente desconocida, Sasha suele ser el “cerebro” del trío y puede ponerse mandona cuando los chicos no atienden a razones (o, al menos, a su tipo de razón).

Snaggle Tiger (3)- Es el más asustadizo del trío. A veces se confunde cuando chocan las voluntades de Rory y Sasha, inseguro de a quién seguir.



mina the mongoose

Y las Forget-Me-Knots

DATOS DEL GRUPO:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #76

Ash Mongoose:

Sonic the Hedgehog #134

Forget-Me-Knots:

Sonic the Hedgehog #201

Mina Mongoose no era más que otra niña atrapada en la locura de la **Primera y Segunda Guerra de Robotnik**. Ya había perdido a su padre, **Arthur**, en la **Gran Guerra**, y a su madre Robiana, Isabella, a manos del **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik**. Conoció a **Sonic the Hedgehog** cuando intentaba rescatar a su madre, que acababa de ser capturada. Poco después había recibido la visita de la proyección mágica de **Mammoth Mogul**, que la dotó de una velocidad similar a la de Sonic. Mina quedó prendada de Sonic casi de inmediato, algo que Mogul previó y planeaba capitalizar algún día. Mina persiguió la atención de Sonic, llegando incluso a un intento



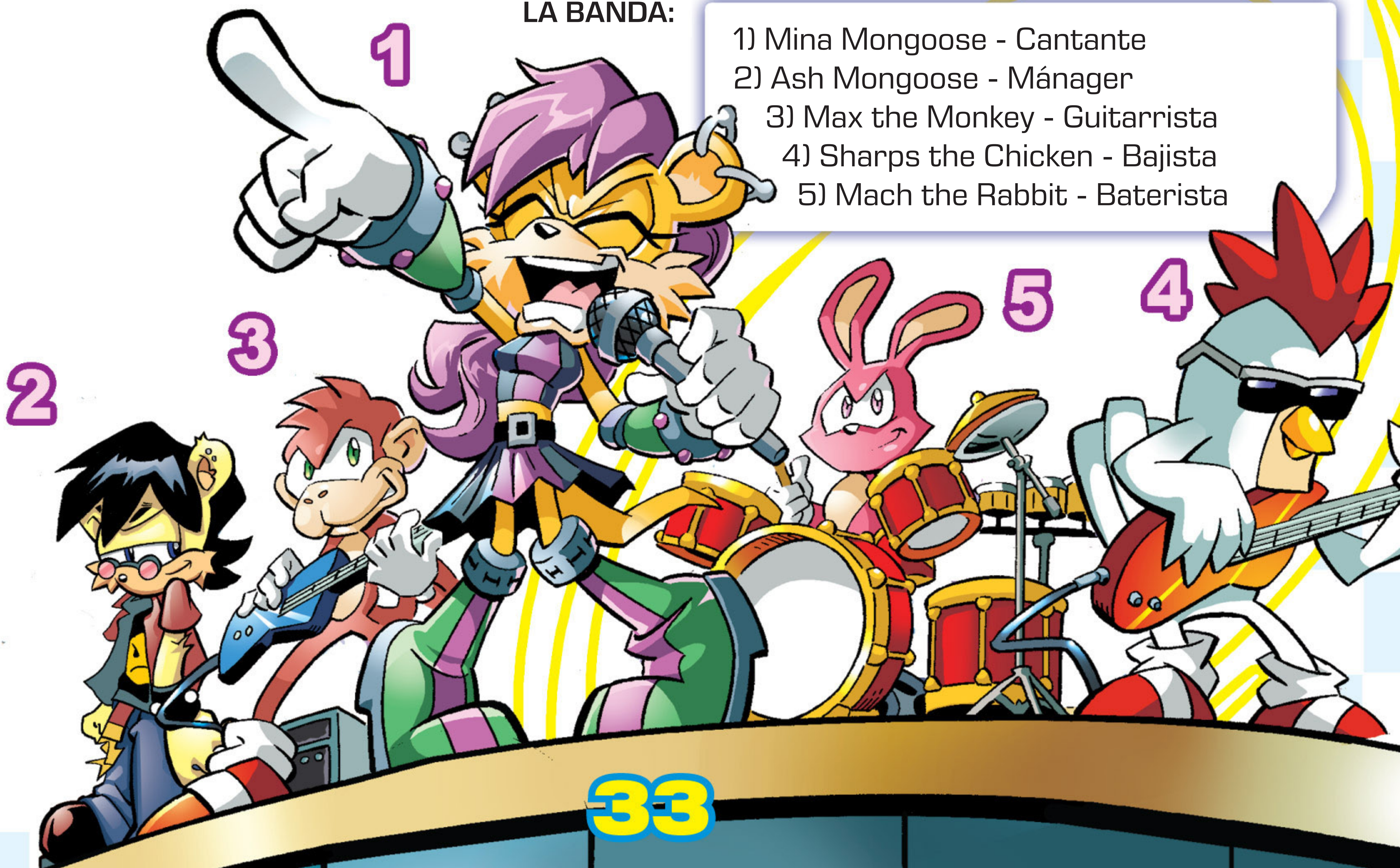
Mina con su 1er grupo: Los Knothole Knuts

equivocado de unirse a los **Freedom Fighters**. Aunque se esforzó y demostró tener potencial, se bloqueó en medio del combate y estuvo a punto de morir. Al darse cuenta de su error, se retiró del equipo, pero se unió a Sonic en una misión para rescatar a **Sally Acorn** de **Nack the Weasel**. Durante la misión, Mina se dio cuenta de que había sido ajena a los sentimientos de Sonic por Sally, y aun así recibió un balazo para proteger a la princesa. Una vez curada, Sonic y su madre la animaron a explotar su don natural: una hermosa voz para cantar. Siguiendo sus verdaderos talentos, destacó y formó su primera banda, los **Knothole Knuts**. Su música también le trajo a **Ash Mongoose**. Ash era un alma perturbada que no se había adaptado bien a la agitación de las Guerras de Robotnik y encontró consuelo en la música de Mina. Ella descubrió su lado

más tierno y pronto se convirtió tanto en su novio como en el mánager de su banda. El trato de Mina con Mogul volvió a atormentarla cuando la utilizó como peón en su intento de recuperar una **Esmeralda del Caos**. Bajo un control mental absoluto, puso su vida en peligro para obligar a Sonic a entregarle la gema. Una vez satisfechas sus exigencias, Mogul liberó a Mina de su vínculo mágico, aunque conservó su supervelocidad. Poco después, Mina reformó su banda con nuevos miembros y los rebautizó como los **Forget-Me-Knots** en recuerdo de la destrucción de **Knothole**. Mina sigue siendo la cantante de su banda, con la esperanza de inspirar a la gente con su música y ganarse la aclamación mundial

LA BANDA:

- 1) Mina Mongoose - Cantante
- 2) Ash Mongoose - Mánager
- 3) Max the Monkey - Guitarrista
- 4) Sharps the Chicken - Bajista
- 5) Mach the Rabbit - Baterista



FAMILIA RABBIT

DATOS DE LA FAMILIA:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #219

Habilidades:

Vuelo - Cream puede volar y planear con sus enormes orejas.

Cheese - Cheese es un chao de increíble poder del que se rumorea que está en su cuarto o quinto ciclo evolutivo.

Cream the Rabbit vivía con su madre, **Vanilla**, en su plantación de las **Baronías del Sur**. Allí cuidaban uno de los mayores **Jardines Chao** en **Mobius** y ayudaban a los pequeños chao a crecer y prosperar. Cuando **Knothole** fue destruido, acogieron a todos los chao que escaparon del **Jardín Chao en el Lago de los Anillos**. El **Imperio Eggman** se sintió atraído por su plantación, confundiendo a todos los chao con algún tipo de depósito de energía mística. **Amy Rose** acudió en su rescate. Aunque los chao y la Familia Rabbit se salvaron, su plantación y los Chao Garden quedaron arruinados. Vanilla y Cream aceptaron la oferta de Amy de trasladarse con los chao a la seguridad de **Nueva Mobotrópolis** y volver a establecer un Jardín Chao alrededor del nuevo **Lago de los Anillos**.

Cream es una niña muy dulce y seria. Aspira a ser una “dama como Dios manda”, como su educada madre, pero bajo sus modales primorosos y correctos late el corazón de una heroína, como Cream descubrió al presenciar la valentía de Amy Rose. Aunque despeinarse en una pelea no es “correcto”, Cream siente una profunda devoción por ayudar y proteger a los demás. Para ello, se ha unido al **Equipo Freedom** como miembro junior. Ve a Amy como una especie de mentora, aunque también se inclina por intentar enseñar a Amy a ser un poco más femenina. Cream siempre va acompañada de su querido amigo **Cheese**, un chao con pajarita roja. Inspirado por su joven amiga, Cheese se dedica a proteger a Cream tanto como ella al resto de los de su especie. El “hermano” de Cheese, **Chocola**, es mucho menos aventurero y prefiere mantenerse en el anonimato de en los Jardines Chao.

Vanilla es una dama muy correcta que ha tenido algunos reparos en que Cream se involucrara en aventuras peligrosas o sirviera en el Equipo Freedom. Poco a poco se va acostumbrando a la siempre emocionante vida en Nueva Mobotrópolis.



LOCKE

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic's Friendly Nemesis: Knuckles #3



EL ATUENDO CLÁSICO DE LOCKE EN LA "HERMANDAD"

Locke nació del **Guardián Sabre** y **Jenna-Lu** en **Echidnaópolis** cuando esta aún no estaba en una dimensión de bolsillo.

Fue criado de forma tradicional y conoció la verdad de su linaje y de Echidnaópolis cuando era joven. Locke era un estudiante devoto de las

tradiciones e historia equidna.

Su rigida rutina de entrenamiento, aprendizaje y vigilancia sólo se rompió cuando conoció a la encantadora y tenaz

Lara-Le, una mujer de la alta sociedad. Poco después de casarse, Locke tuvo una terrible visión de su futuro



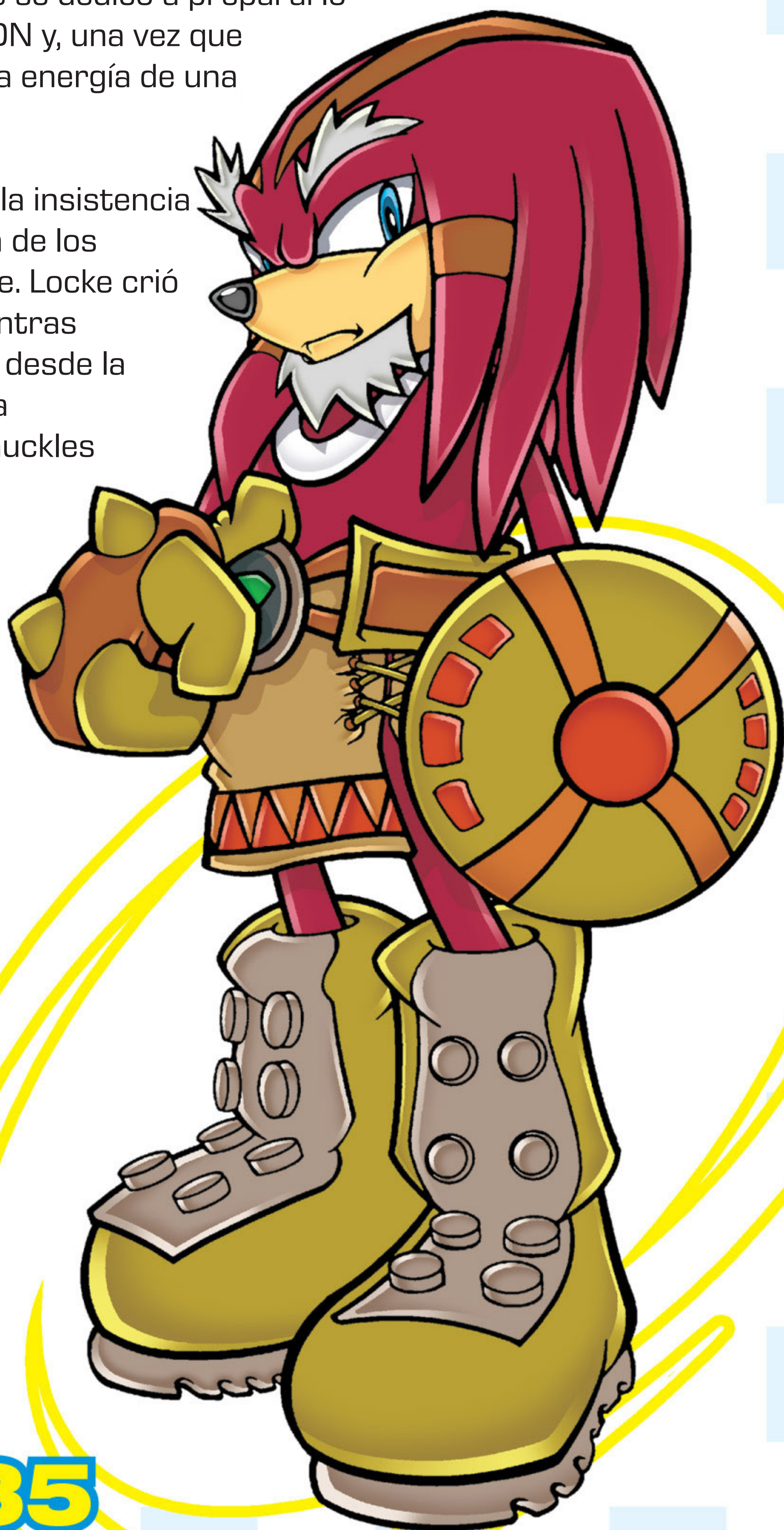
LOCKE Y LARA-LE
LARA-LE CON EL
RECIÉN NACIDO,
KNUCKLES

hijo luchando contra un horrible mal, por lo que se dedicó a prepararlo para su destino. Experimentó con su propio ADN y, una vez que Lara-Le puso el huevo de su hijo, lo imbuyó en la energía de una **Esmeralda del Caos**.

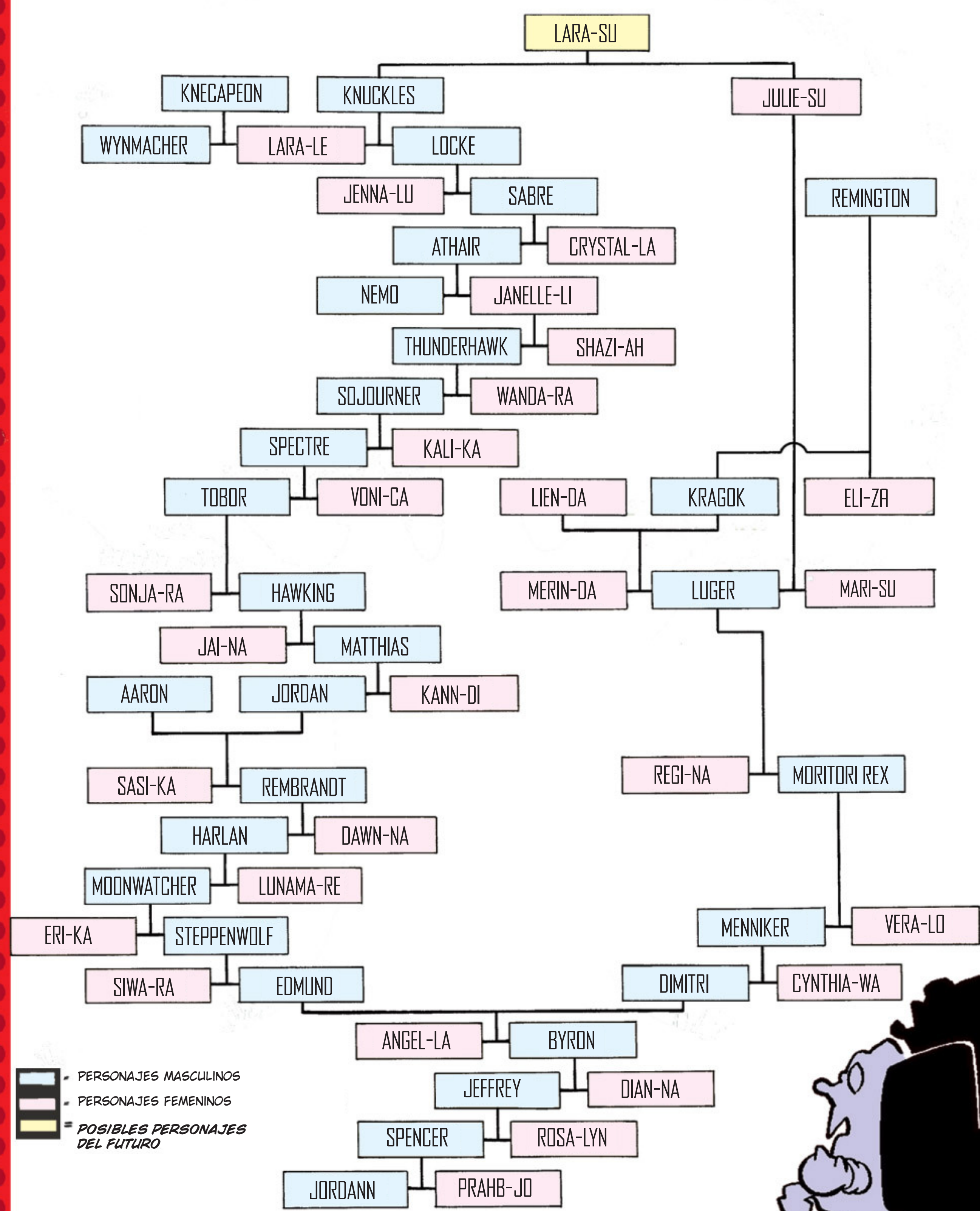
El resultado fue **Knuckles the Echidna**. Esto, y la insistencia de Locke en criar a Knuckles según la tradición de los Guardianes, provocó su separación con Lara-Le. Locke crió a Knuckles como él había sido criado, pero mientras observaba y ayudaba a Knuckles en sus luchas desde la distancia, empezó a dudar de los secretos de la **Hermanidad**. Finalmente, se lo reveló todo a Knuckles cuando se reunieron.

El cambio de opinión duró poco. Cuando el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** invadió Angel Island durante la **Segunda Guerra de Robotnik**, la Hermanidad fue aparentemente aniquilada y Echidnaópolis quemada hasta los cimientos. Locke recurrió a sus enseñanzas y adoptó una actitud rústica y tribal para intentar proteger lo que quedaba de su pueblo. a medida de que la situación se agravaba, también lo hacía la suya, y empezó a tomar decisiones que años atrás no habría considerado.

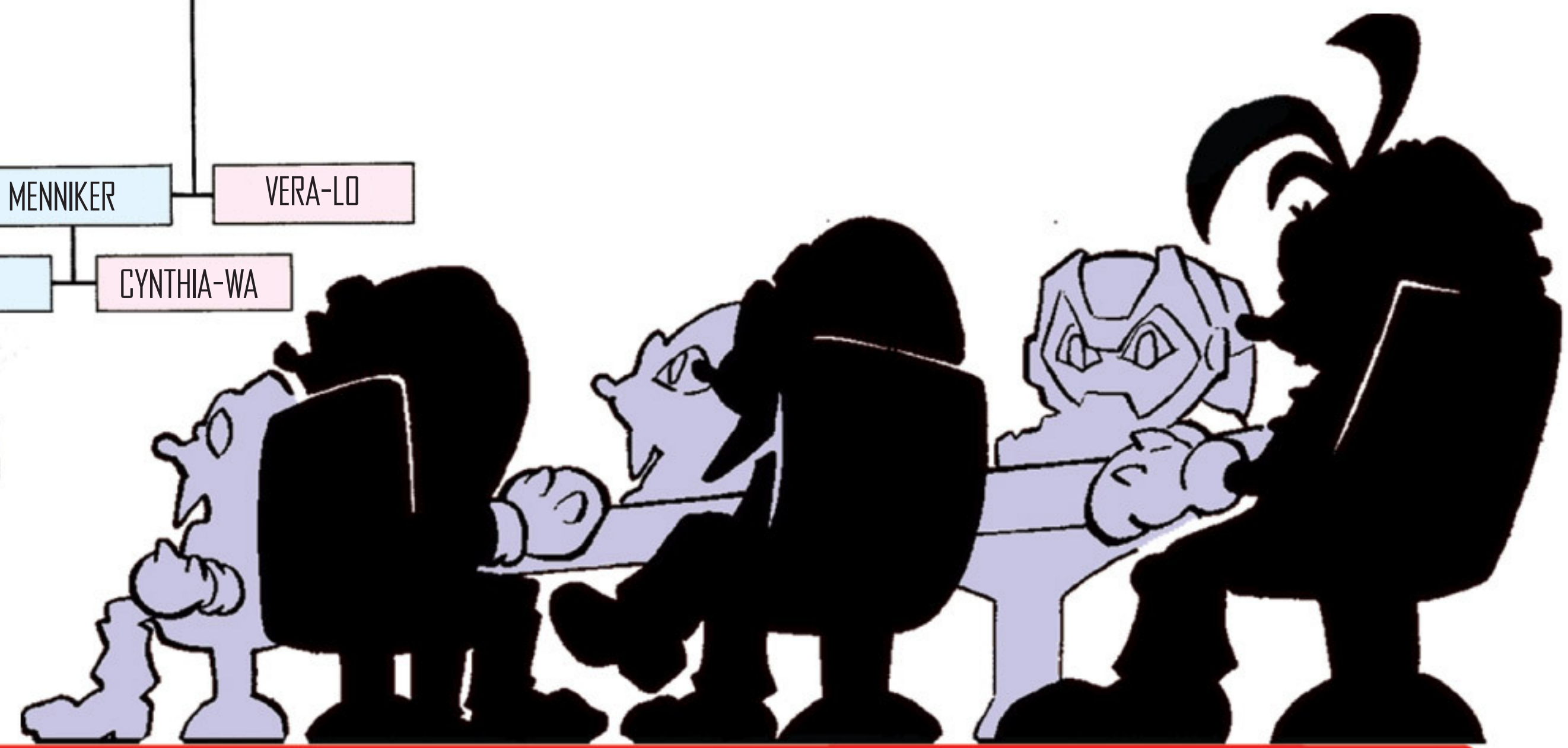
El trabajo de Locke para proteger a su hijo fracasó cuando el **Dr. Finitevus** utilizó el poder innato de Knuckles para invocar a Enerjak. Cuando se enteró de la naturaleza del hechizo que atentaba contra su hijo, Locke se sacrificó para romper el maleficio que pesaba sobre la **Esmeralda Maestra**. Al rescatar a su hijo, lo liberó del destino que él mismo le había impuesto.



LA HERMANDAD DE GUARDIANES

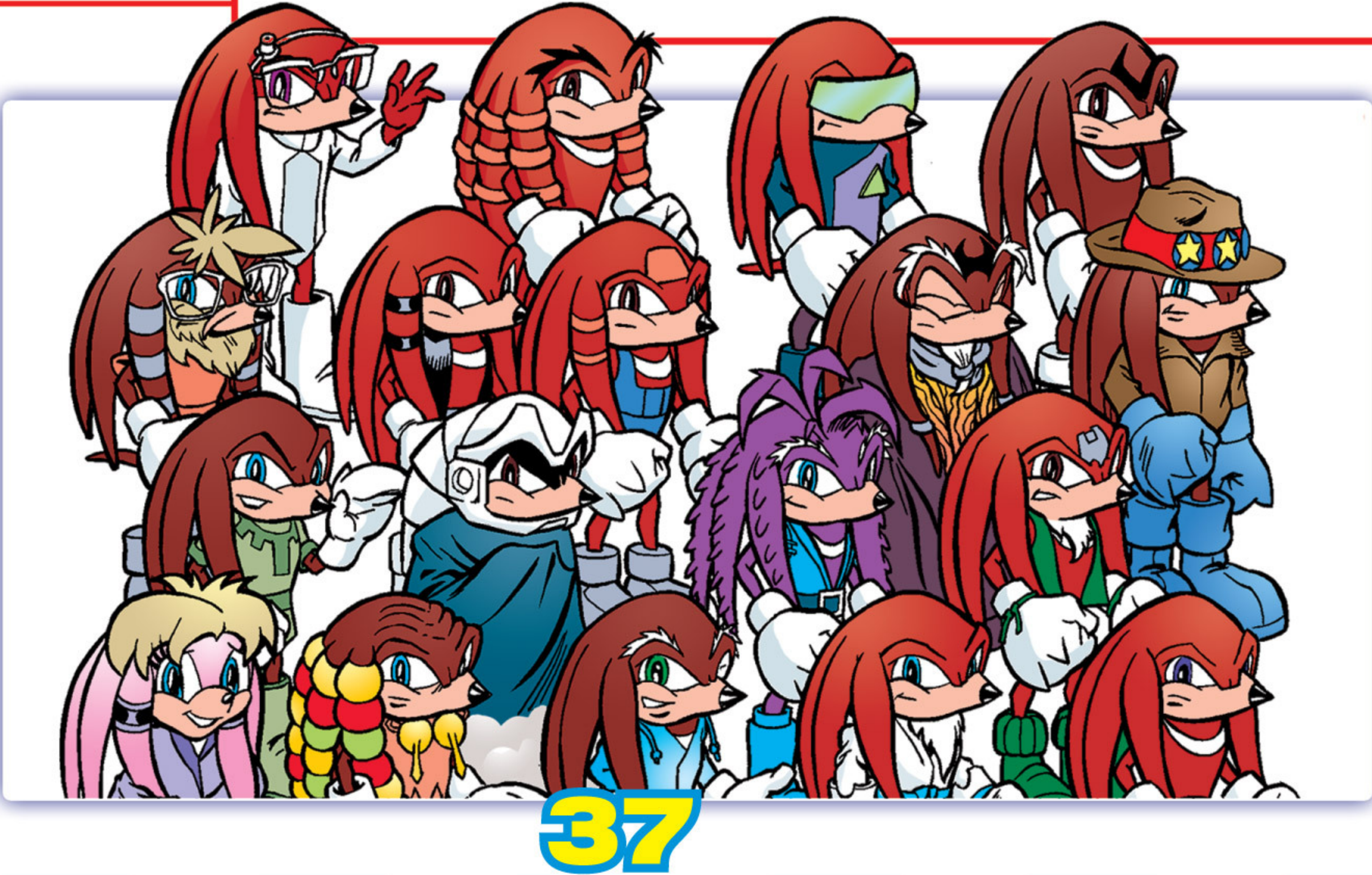


La Hermandad de Guardianes, o simplemente “La Hermandad”, era una organización formada por los antiguos **Guardianes de Angel Island**. Utilizaban la base de alta tecnología de **Haven** para vigilar **Mobius** y controlar las amenazas contra su hogar en las alturas. A excepción de uno (**Edmund**), todos los Guardianes han tenido una fuerte conexión con la **Fuerza del Caos** y perduran como espíritus que vigilan a la generación actual.



Edmund (fallecido)	El primer Guardián, también encargado de dismantelar la sociedad de alta tecnología y almacenar los artefactos en el Gran Conservatorio . Murió cumpliendo su deber a manos de la Legión Oscura .
Steppenwolf (difunto)	El primer “verdadero” Guardián, totalmente entrenado en el arte de canalizar la Energía del Caos . Desterró a la Legión Oscura a la Zona Crepuscular .
Moonwatcher (fallecido)	Ayudó a introducir varias razas mobianas en Angel Island , sobre todo los camaleones del Rainbow Valley .
Harlan (difunto)	Sus meditaciones ofrecían una comprensión más profunda de la Fuerza del Caos y de cómo controlarla.
Rembrandt (fallecido)	Fue el primero en dar al colectivo el nombre de “Hermandad de Guardianes” y estableció la tradición del entrenamiento para todos los futuros Guardianes.
Aaron (difunto)	El segundo Guardián que murió en acto de servicio. Impidió en conjunto por parte de Overland y la Legión Oscura en Angel Island . Esto también provocó la muerte del General Menniker .
Jordan (fallecido)	Hermano de Aaron y primer Guardián que consiguió el título en lugar de heredarlo. También fue el primero en someterse al nuevo régimen de entrenamiento.

Matthias (difunto)	El primero en aprovechar significativamente las investigaciones de Harlan y perfeccionar la proyección astral, lo que le permite manifestarse en el mundo incluso después de la muerte.
Hawking (fallecido)	Supervisó la evacuación de Angel Island debido al desastre nuclear utilizando el Proyector de Hiperzona . Se pasaría la vida supervisando la limpieza de la isla y la lenta reintegración de cada sociedad en la Zona Prime .
Tobor (difunto)	Se enfrentó al General Moritori Rex y fue sustituido por él. Avergonzado, pasó la mayor parte de su vida en el autoexilio. Finalmente dio su vida deteniendo al General Kragok .
Spectre (perdido en la Zona Crepuscular)	Secuestrado en un complot de la Legión Oscura adoctrinar en su causa a un Guardián para su causa. Se resistió y los devolvió a la Zona Crepuscular, pero quedó marcado para siempre por las cibernéticas que le impusieron.
Sojourner (perdido en la Zona Crepuscular)	Fue el primero en redireccionar la atención de La Hermandad hacia las “regiones de interes” en el extranjero y alrededor de Mobius.
Thunderhawk (perdido en la Zona Crepuscular)	Hizo retroceder una invasión liderada por el joven General Luger y trazó el mapa de la revitalizada Angel Island.
Janelle-Li (fallecida)	La primera mujer guardiana. Cumplió su mandato y la mayor parte del de su hijo antes de sucumbir a una enfermedad provocada en secreto por el todavía incógnito Moritori Rex.
Athair (Nuevo Caminante)	Dejo su puesto para convertirse en un servidor de los Antiguos Caminantes, convertirse en el Mitre de la Tribu Perdida y los guió la mayor parte del camino hasta Albion . A menudo actuó como mensajero de los Antiguos Caminantes .
Sabre (perdido en la Zona Crepuscular)	Entrenado por Archimedes, Sabre nació en la Tribu Perdida además de tener un conflicto personal con Athair. Severo pero de mente abierta.
Locke (fallecido)	Realizó experimentos genéticos sobre sí mismo para crear un heredero especialmente poderoso. Irradió el huevo de Knuckles con los mismos fines. Se sacrificó para salvar a Knuckles.
Knuckles	Guardián actual de Angel Island.



FAMILIA DE KNUCKLES

DATOS DE LA FAMILIA:

Primeras apariciones:

Locke: Sonic's Friendly Nemesis: Knuckles #1

Lara-Le: Knuckles the Echidna #4

Wynmacher: Knuckles the Echidna #6

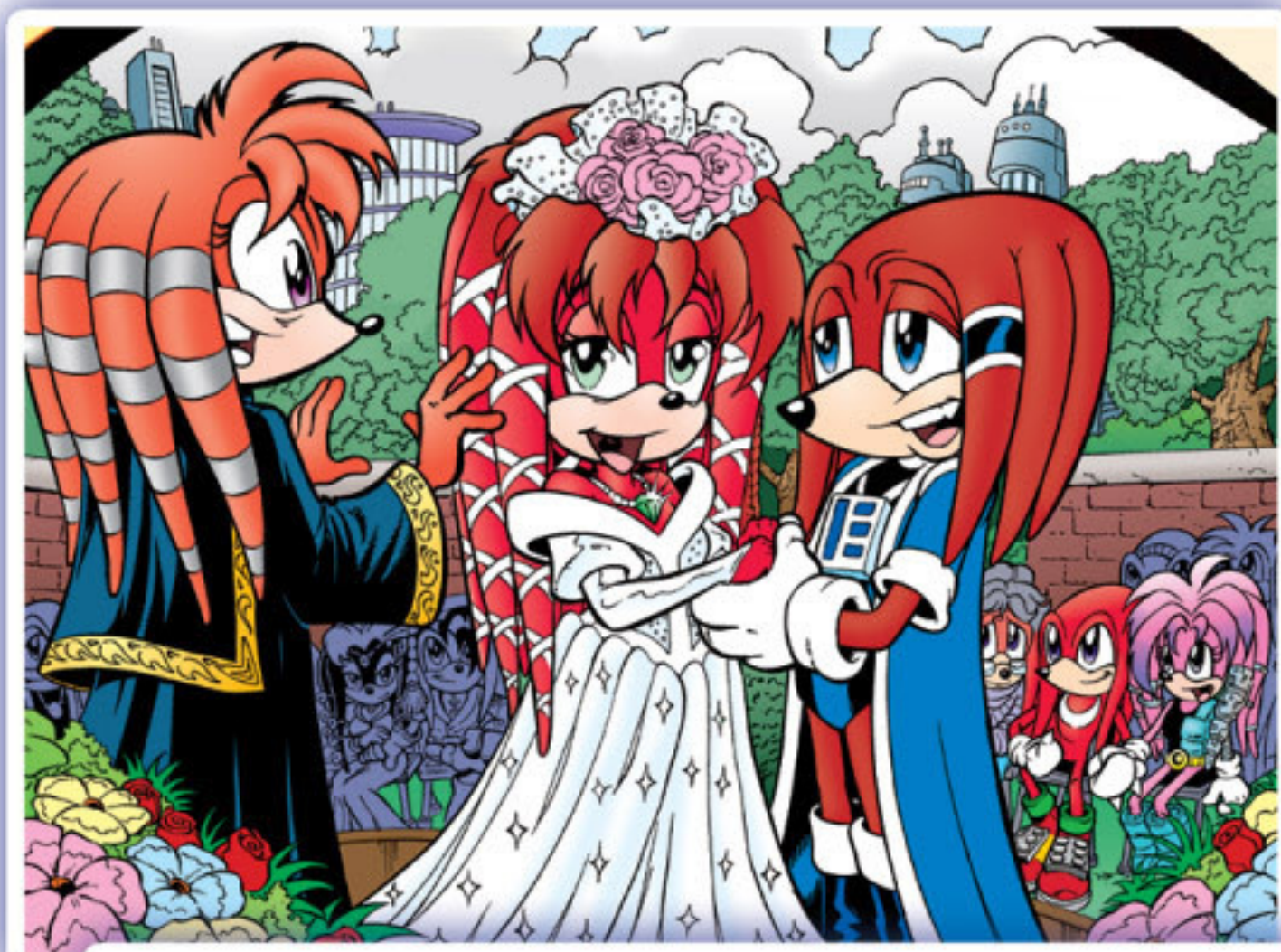
Knecapeon "Kneecaps" Mace:

Sonic the Hedgehog #139

Knuckles the Echidna nació del **Guardián Locke** y **Lady Lara-Le** en la ciudad de **Echidnaópolis**, cuando aún existía en su propia dimensión de bolsillo. Sin embargo, Knuckles nunca conoció esta vida urbana, ya que Locke se lo lejos de la **ciudad** para que recibiera educación tradicional de los Guardianes a una edad muy temprana. Lara-Le se quedó atrás sin poder opinar. Esto, y la negativa de Locke a ceder en el asunto, acabaron por separarlos. A pesar de ser la primera equidna en divorciarse de un Guardián, Lara-Le mantuvo su posición dentro de la alta sociedad de Echidnaópolis.



LA PAREJA ARISTOCRÁTICA

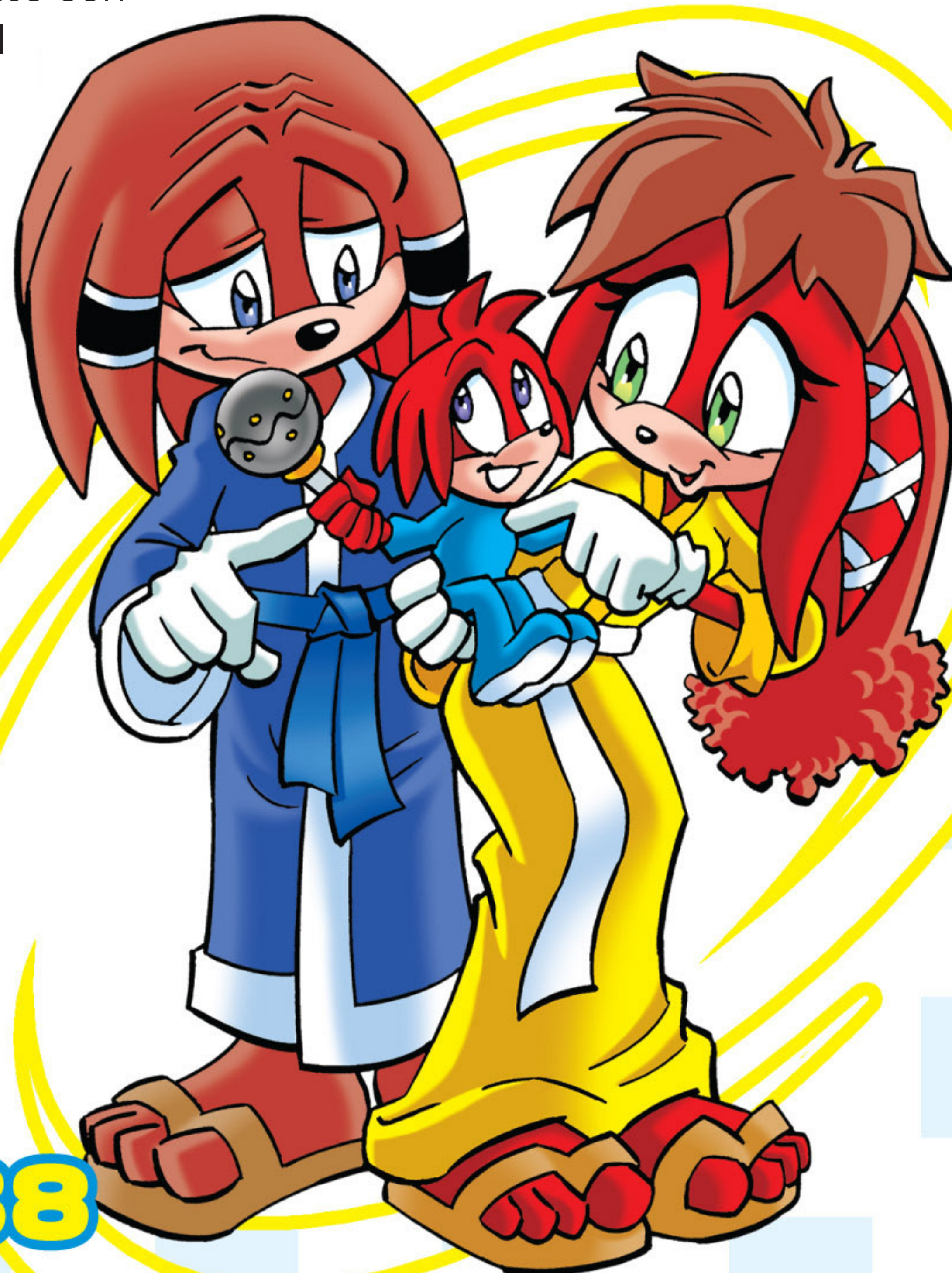


LARA-LE & WYNMACHER SE CASAN EN ANGEL ISLAND

Lara-Le acabó conociendo a **Wynmacher**, otro equidna acomodado y antiguo atleta universitario. Aunque no era tan rudo como Locke, Wynmacher era un romántico y simpatizaba profundamente con el calvario de Lara-Le. La cortejó y ambos se enamoraron, pero decidió esperar para comprometerse seriamente hasta que Lara-Le pudiera reunirse con su hijo. El momento llegó antes de lo que nadie hubiera esperado, ya que los efectos del **Aniquilador Definitivo** empujaron a Echidnaópolis de vuelta a la **Zona Prime** y a **Angel Island**.

Knuckles tuvo dificultades para adaptarse a una vida y una familia de las que no tenía recuerdos, pero llegó a aceptar cada elemento con el tiempo. Poco después de regresar a Angel Island, Lara-Le y Wynmacher se casaron. Al cabo de un año, Lara-Le dio a luz a **Knecapeon Mace**.

Entonces todo cambió. La pérdida de su ciudad y de la Hermandad llevó a Locke a una crueldad que casi le condena, e hizo el sacrificio definitivo para salvar a Knuckles. Tras la invasión del **Imperio Eggman**, Lara-Le, Wynmacher y "Kneecaps" se vieron obligados a adaptarse a un estilo de vida más rústico con los demás supervivientes. Lara-Le se convirtió más tarde en la matriarca de su pueblo. La familia de Knuckles encontró refugio en los restos de **Albion** y siguen viviendo y trabajando por un mañana mejor. A pesar de las luchas internas, Knuckles nunca ha dudado de que su familia le quiere y está a su lado cuando les necesita.

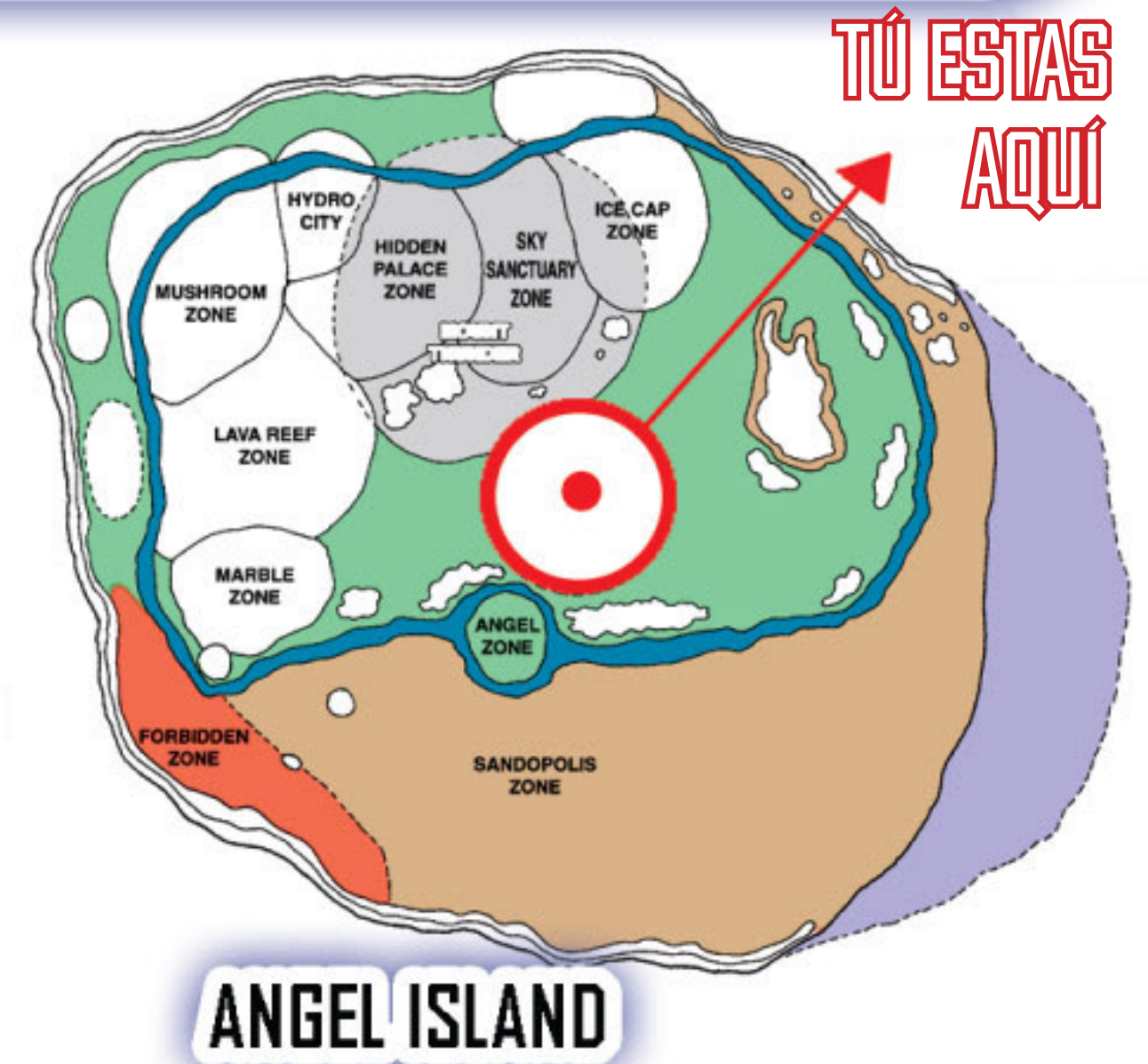


CIVILIZACIÓN EQUIDNA: ECHIDNAOPOLIS

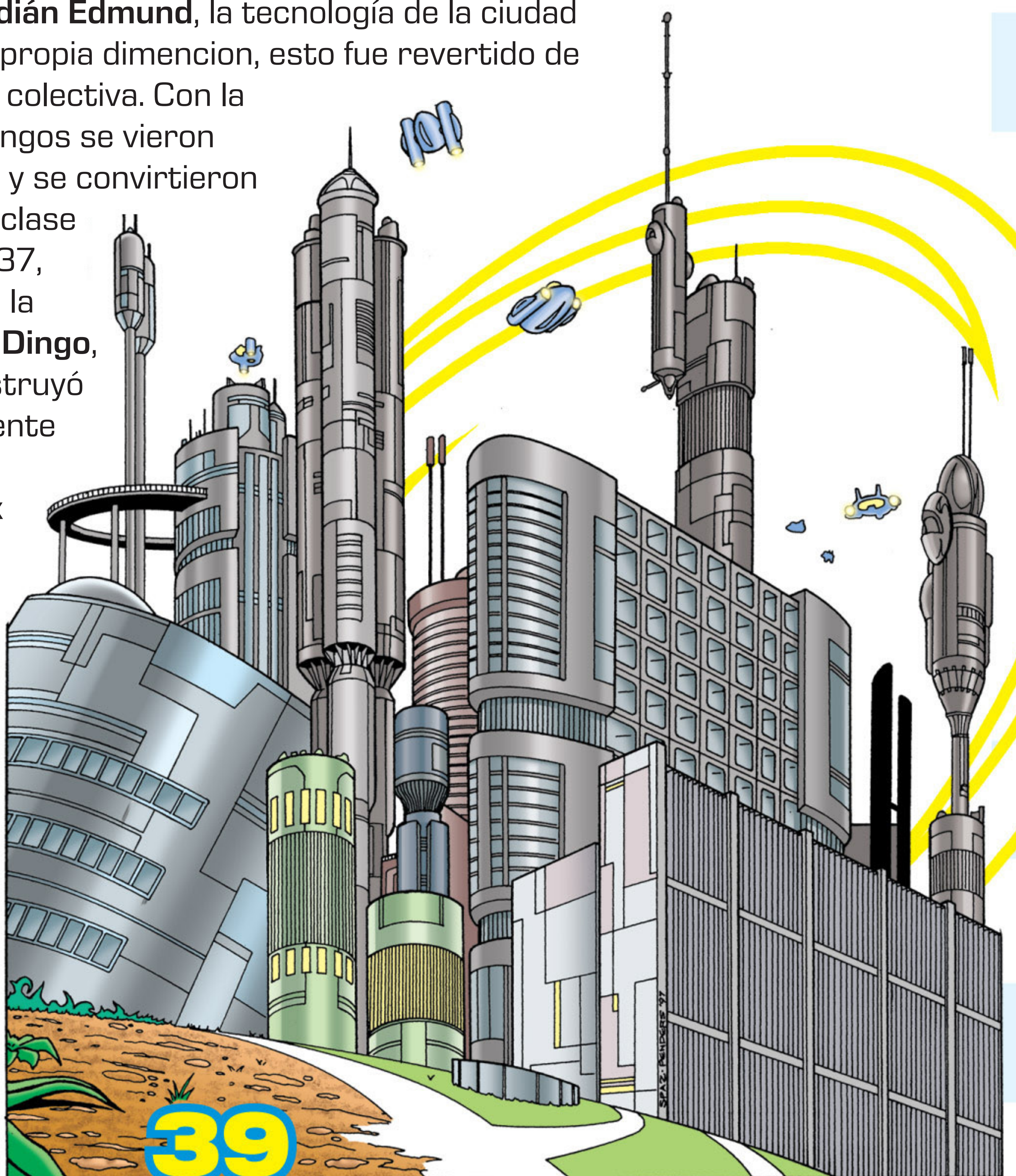
DATOS DE LA CIVILIZACIÓN:

Primera aparición:

Knuckles the Echidna #4



La próspera ciudad de Echidnaópolis fue precedida hace cientos de años por la **Primera Colonia de Downunda**. Fundada por científicos de **Albion** durante las **Guerras Olvidadas**, la Primera Colonia se dedicó a investigar medios para combatir a la **Orden de Ixis**. Se llevaron a cabo acciones terribles en nombre del “bien mayor” y, una vez descubiertas, la colonia fue destruida y los culpables castigados. La segunda expedición se dispuso a establecer una nueva colonia mucho tiempo después. Se asentó brevemente en **Soumerca**, donde perdió a la casta guerrera, el **Clan Knuckles**, y a la casta de los innovadores tecnológicos, el **Clan Nocturnus**. Estos clanes iniciaron una guerra entre ellos y con los **Felidae** autóctonos del **País Misterioso** (o “País Misterioso de los Gatos”). La expedición dejó atrás a los belicistas y se dirigió al yacimiento de Downunda. Esta vez establecieron la ciudad de Echidnaópolis, un brillante recuerdo de Albion. Aunque se vio asediada por las tribus locales de **dingos**, la ciudad siguió siendo un faro para la civilización en una tierra indómita. Entonces, hace unos 600 años, el **Gran Cometa Blanco** amenazó con aniquilar la ciudad. Se puso en marcha un plan salvar la ciudad que acabaría dando origen a **Angel Island**. Cientos de años después, otra amenaza catastrófica se cernió sobre la ciudad cuando los Dingos lanzaron un ataque nuclear. Aunque los misiles fueron destruidos, la lluvia radiactiva amenazó toda la vida en la isla. El **Guardián Hawking** construyó el **Proyector de Hiperzonas** para trasladar Echidnaópolis y cada una de las otras pequeñas poblaciones a dimensiones de bolsillo separadas. Ambas sociedades vivieron en paz hasta que los efectos del **Aniquilador Definitivo** obligaron a Echidnaópolis a regresar a la **Zona Prime** y a Angel Island. En el proceso, destruyó la ciudad dingo de **Cave Canem**. Echidnaópolis cambió poco con el paso de los años. Desde las acciones del **Guardián Edmund**, la tecnología de la ciudad se redujo y, aunque estaban en su propia dimensión, esto fue revertido de cierta forma a raíz de la necesidad colectiva. Con la destrucción de Cave Canem, los dingos se vieron obligados a vivir con sus enemigos y se convirtieron en gran medida en una especie de clase obrera. Todo esto cambió en el 3237, cuando el **Imperio Eggman** invadió la isla y arrasó la ciudad. El **Régimen Dingo**, patrocinado por el Imperio, reconstruyó Cave Canem y se vengó terriblemente de los equidnas. Los esfuerzos de **Sonic the Hedgehog** y los **Chaotix** rompieron su control, y Echidnaópolis fue reconstruida. Pero sin la **Hermanidad** ni un ejército que los protegiera, el Régimen Dingo volvió para terminar el trabajo. En la época del cuarto **Enerjak**, Echidnaópolis era poco más que un puñado de cabañas ocultas en **Mushroom Hills** con todos sus habitantes residiendo ahora en **Albion**, parece poco probable que la ciudad vuelva a recuperar su antigua gloria.



CIVILIZACIÓN EQUIDNA: ALBION

DATOS DE LA CIVILIZACIÓN:

Primera aparición:

Knuckles the Echidna #12

Albion, que reside frente a la costa de **Mercia**, es la patria de todos los equidnas. Mucho después de que las **Bombas Genéticas** asolaran la **Tierra**, y miles de años después de la extinción de los **mobosaurios** y la **llegada de las Esmeralda del Caos**, los equidnas surgieron como la especie dominante en **Mobius**. Mientras la mayoría de las demás especies seguían viviendo en manadas salvajes, los equidnas dominaban las artes del lenguaje y la sociedad organizada, desaparecidas hacía mucho tiempo. Viéndose superiores y entre salvajes, los equidnas se recluyeron en una pequeña isla y construyeron la utopía de Albion. Ocultaron su civilización del mundo y continuaron avanzando como sociedad, preocupándose poco por los acontecimientos del mundo en general. Los albionitas se autogobernaban mediante un consejo de seis líderes designados, incluido el **Alto Consejero** que los presidía. En la época en que la mayor parte de Mobius se encontraba en estructuras tribales básicas, los equidnas estaban perfeccionando los viajes espaciales e investigando los secretos de la **Energía del Caos**. El único esfuerzo notable realizado por los albionitas para proteger Mobius se produjo cuando la

Orden de Ixis amenazó con hundir el mundo en la oscuridad. Los **Caballeros Templarios de Aurora**, armados con la última tecnología, lucharon contra los magos elementales. La ciencia y la magia estaban igualadas, y las batallas asolaron el mundo y dieron lugar a muchas cosas terribles. Al final, la destrucción fue tan desenfrenada que no quedó nada para detallar los acontecimientos. La Orden de

Ixis se extinguió y los albionitas volvieron a la reclusión. Este periodo se conoció como las **Guerras Olvidadas**. Tras miles de años de aislamiento, sobrevino el desastre. Uno de los habitantes de Albion, el ahora alterado Dr. Finitevus, dio al **Imperio Eggman** acceso directo a la ciudad. Albion, que había vivido en paz durante cientos de años, fue tomada totalmente desprevenida. La lucha por la ciudad fue feroz. El Imperio Eggman sólo dejó escombros, y casi todos los ciudadanos murieron en las **Egg Grapes**. Sin embargo, gracias a las acciones del cuarto **Enerjak**, la ciudad alberga algo de vida: los supervivientes de **Echidnaópolis** y un gran número de antiguos **Legionarios Oscuros** que fueron devueltos a su tierra natal. Equipados sólo con lo que pudieron recoger de las ruinas, estos últimos equidnas trabajan para reconstruir su antigua y gloriosa patria, bajo la guía de la **Matriarca Lara-Le**.



El Dr. Finitevus y el Imperio Eggman arrasan Albion



REMINGTON

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:
Knuckles the Echidna #4



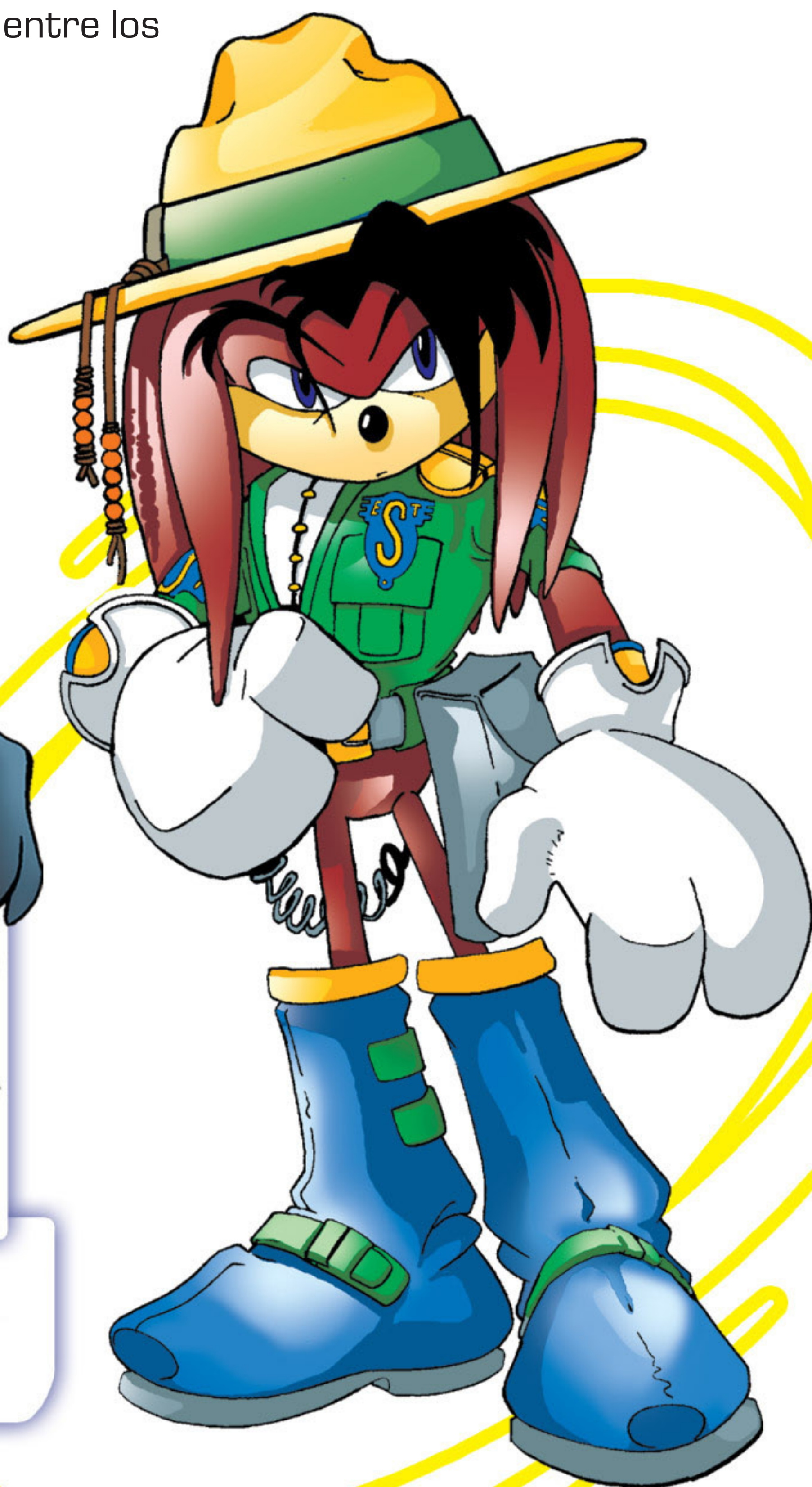
ALBION E.S.E
REMINGTON

Remington nació del **General Kragok** y **Eli-Za** en la Jaula (o **Zona**) del **Crepuscular**. Como a todos los jóvenes nacidos en la **Legión Oscura**, a Remington le implantaron un chip neutralizador de memoria en el cerebro poco después de nacer. Debía seguir la tradición familiar y convertirse algún día en **General de la Legión** y continuar la lucha sangrienta contra la **Hermandad de Guardianes**. Eli-Za planeaba algo diferente. Había sido seleccionada por Kragok y fue lo bastante sabia como para aceptar las condiciones del loco. Cuando la dejaron entrar en el funcionamiento interno de la Legión, llegó a conocer a la hermana de Kragok, **Lien-Da**, y descubrió que era igual de despiadada. La existencia de Remington significaba que Lien-Da no podría tener un rango más alto que el de **Kommissar**, cosa que ponía en peligro la vida del bebé de Eli-Za.

Eli-Za utilizó la tecnología de los **Merodeadores** para teletransportarse a sí misma y a Remington de vuelta a la **Zona Prime**, aparentando haber sido vaporizada. Fue interceptada por la Hermandad y quienes investigaron su caso, en donde ella dió toda la información que pudo a cambio de poder vivir en **Echidnaópolis**. Con el uso de sus chips neutralizadores de memoria, madre e hijo despertaron en la ciudad como “pobres amnésicos” y encontraron su lugar en la sociedad, por lo que Remington se crió sin conocer su pasado. Su instinto natural era imponer la ley y el orden, por lo que empezó a entrenarse con el **Equipo de Seguridad Equidna**. Estudioso y comprometido, fue ascendiendo hasta convertirse en el protegido del brillante jefe del equipo, el **agente Holmes**. Tras la jubilación de Holmes, no sorprendió a nadie que Remington fuera nombrado su sucesor. Remington impuso la paz con inquebrantable imparcialidad, incluso cuando los enemigos de los equidnas, los **dingos**, se vieron obligados a vivir entre ellos. Mostró un profundo respeto por la Hermandad, e incluso llegó a adorar a **Knuckles the Echidna** cuando éste regresó de entre los muertos y fue apodado el “Avatar” por su pueblo. Lideró personalmente la resistencia contra la invasión del **Imperio Eggman** y, como tal, fue el principal objetivo de captura y tortura del **Régimen Dingo**. Fue sometido brevemente a los efectos de las **Egg Grapes** antes de ser “rescatado” por el **Dr. Finitevus**. Éste modificó a Remington hasta convertirlo en un sombrío retrato de Kragok, implantándole recuerdos y deseos y devolviéndolo a la **Legión Oscura**. Remington luchó contra su tía por el mando de la Legión, liderando finalmente una facción que utilizaba armamento criogénico y se autodenominaba la la Legión Frost. Su reinado como “General Remington” fue efímero, ya que el cuarto **Enerjak** le devolvió por completo a su antiguo ser y lo trasladó a **Albion**. Remington lidera ahora una nueva versión del E.S.E. compuesta tanto por antiguos oficiales como por los Ex-legionarios oscuros. Su espíritu justo y heroico inspira confianza y respeto a sus hombres mientras protegen el último asentamiento de equidnas en **Mobius**.



GENERAL
REMINGTON



LAS HORMIGAS DE FUEGO

DATOS DEL LINAJE:

Primeras apariciones:
Christopheles: Knuckles the Echidna #2
Bona Fortuna: Knuckles the Echidna #17
Deo Volente: Knuckles the Echidna #7
Semper Fidelis: Knuckles the Echidna #16
Archimedes: Sonic's Friendly Nemesis: Knuckles #1

Los Hormigas de Fuego son una de las civilizaciones más antiguas de **Mobius**, y quizá la menos comprendida. Se han mantenido al margen de la mayoría de los asuntos mundiales. Originarios de **Downunda**, la totalidad de la monarquía se crió en el interior de **Angel Island** hace 600 años. Los Hormigas de Fuego son muy longevas, con una media de vida tres o cuatro veces superior a la media de los Mobianos. Son capaces de excavar y construir proyectos de increíble para su diminuto tamaño. La mayoría puede exhalar fuego y poseen la capacidad de teletransportarse. **Todas las Hormigas de Fuego** pueden comunicarse telepáticamente a través de sus antenas. Los **Miembros del Consejo** poseen estos poderes en su grado más avanzado. Dirigidos por la **Reina** y su **Consejo de Asesores**, las Hormigas de Fuego se interesaron en sus igualmente avanzados vecinos equidnas, igualmente avanzados. Después de presenciar las tragedias cometidas por la **Primera Colonia de Downunda**,



AYUDAR A DESPEGAR DEL SUELO A ANGEL ISLAND

los Hormigas de Fuego decidieron ayudar a guiar a los **Echidna** por un mejor camino de autocontrol, al tiempo que los ayudaban a defenderse de los residentes más despiadados, como los **Dingos**. Por eso, hace 600 años, ayudaron a rescatar la **Segunda Colonia de Downunda** y Echidnaópolis excavando el trozo de tierra que más tarde se convertiría en

Angel Island Luego, hace 400 años, construyeron y la base oculta de **Haven** y la red **Zoot Chute** para la nueva generación de Guardianes. El esfuerzo fue encabezado por Christopheles y su familia se dedicaría a la formación de Guardianes durante siglos. La monarquía de las Hormigas de Fuego cayó en manos del **Imperio Eggman** en el 3237, con graves daños para su sociedad e infraestructuras. Se desconoce si el reino sobrevivió o si el puñado de hormigas que quedan no tienen patria.

Christopheles	El fundador de fundador del consejo. Erudito y visionario, marcó la pauta para sus descendientes. Fue mentor de Edmund, Steppenwolf, Moonwatcher y Harlan .
Bona Fortuna	El primero de su familia en heredar el cargo. Introdujo un toque de misticismo en los procesos de adiestramiento, pero fue testigo de las mayores dificultades para sus pupilos. Fue mentor de Rembrandt, Jordan, Aaron, Hawking y Tobor .
Deo Volente	Espiritista pragmático que empezó a abandonar el papel directo de su linaje en favor de que la Hermandad se vigilara a sí misma. Fue mentor de Matthias, Spectre y Sojourner .
Semper Fidelis	Un aventurero que era el más activo en las actividades cotidianas de los Guardianes, pero también el menos instructivo. Fue mentor de Thunderhawk, Janelle-Li y Athair .
Archimedes	Un pragmático que vivió la mayor agitación durante su época. Siguió de cerca los métodos de Christopheles y actualmente es mentor de Knuckles . Fue mentor de Sabre, Locke y Knuckles .



MENTOR DE KNUCKLES: ARCHIMEDES

CHAO, CHAOS &TIKAL

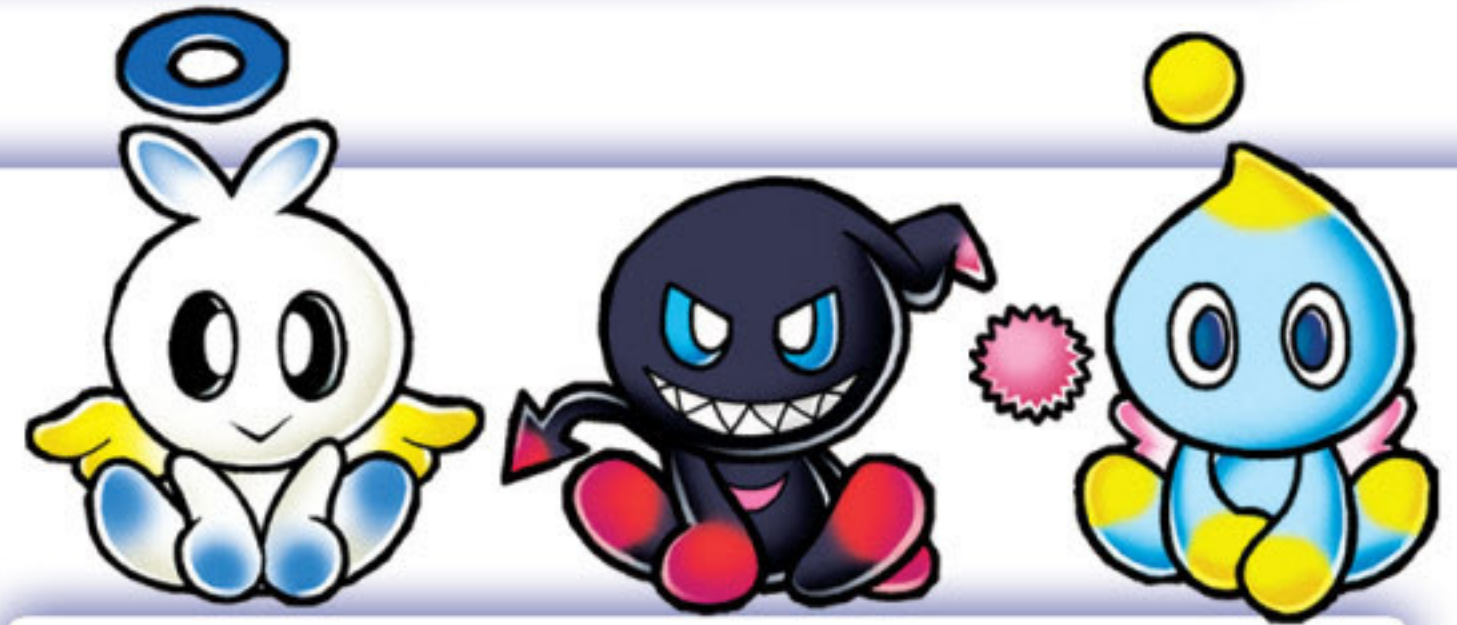
DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones

Chaos: Sonic the Hedgehog #79

Chao: Sonic the Hedgehog #82

Tikal: Sonic the Hedgehog #82



DE IZQUIERDA A DERECHA: CHAO
HÉROE, CHAO OSCURO, CHAO
NORMAL

Chaos es una criatura compuesta de agua viva. Su origen es un misterio: algunos dicen que es un espíritu eterno o que es un chao mutante. Otros rumores dicen que es una de las **Siete Obras Maestras Ixis**. Puede que nunca se sepa la verdad. Es sabido que Chaos es usualmente pacífico, pasa el tiempo en la forma de agua inerte y vigilando a sus hijos, los chao. Este solo es activo en momentos de peligro y solo ataca cuando los chao necesitan protección.

Sus motivaciones son muy primarias (enojo, miedo, amor, etc) y puede mutar en formas más poderosas al consumir **Esmeraldas del Caos**. Si Chaos posee las siete, se convierte en un



monstruo imparable llamado **Perfect Chaos**. Los chaos son criaturas diminutas que nacen de huevos. Viven exclusivamente en los **Chao Gardens**, santuarios remotos e idílicos llenos de energía mágica. Pasan el día comiendo, durmiendo y jugando. Los chao también pueden adquirir los rasgos de las criaturas de su entorno. Por ejemplo, si un chao entra en contacto con un pájaro, sus habilidades de vuelo aumentan. Tras cierto tiempo de exposición, el chao se envuelve en un capullo y madura hasta convertirse en un chao adulto. Al final de su ciclo vital, el chao se envolverá en otro capullo y emergerá como un huevo, renaciendo como un nuevo bebé chao con los rasgos que tenía en su vida anterior.

Tikal era hija del **Jefe Pachacamac**, líder del **Clan Knuckles**. A pesar de pertenecer a una casta guerrera, Tikal seguía las enseñanzas de su abuela y era una pacifista devota. Su personalidad amable se ganó la confianza de los chao del Chao Garden local y la de Chaos. La tragedia llegó cuando la guerra entre el Clan Knuckles, su rival el **Clan Nocturnus** y los **Guerreros Felidae** residentes hizo necesario el poder de la Esmeralda del Caos en el Chao Garden. Pachacamac lideró una brutal invasión al jardín, enfureciendo a Chaos y desatando su ira, destruyendo al clan. Viendo la destrucción, Tikal y **siete** chao especialmente poderosos conocidos como los Servidores fueron capaces de sellar su espíritu y el del Chaos dentro de la llamada "Esmeraldas del Caos Negra". Los **Siete Servidores** se transformaron en las **Siete Super Esmeraldas del Caos** y se dispersaron por el mundo. Tikal permaneció atrapada con Chaos, intentando calmar su ira, hasta que el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** liberó a Chaos en un intento de dominar el mundo. Tikal ayudó entonces a **Knuckles the Echidna** y a sus amigos a frustrar los planes del doctor, despertando a los Siete Servidores y sofocando a Chaos. Desde entonces, Tikal condujo a Chaos y a los Siete Servidores a una **Zona** separada, donde descansan en paz.



DE IZQUIERDA A
DERECHA:
CHAOS Y TIKAL

CLAN KNUCKLES

DATOS DEL CLAN:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #82

El Clan Knuckles estaba formado por equidnas de una casta guerrera de la antigua sociedad de **Albion**. Formaban parte de las fuerzas de la **Segunda Colonia de Downunda** que se asentó originalmente en Soumerca. La tierra ya estaba reclamada por los **Felidae del País Misterioso**. (o “País Misterioso de los Gatos”)

Liderado por Pachacamac, el **Clan Knuckles** optó por quedarse y luchar con el apoyo de una casta científica, el **Clan Nocturnus**. Estos dos clanes fueron dejados



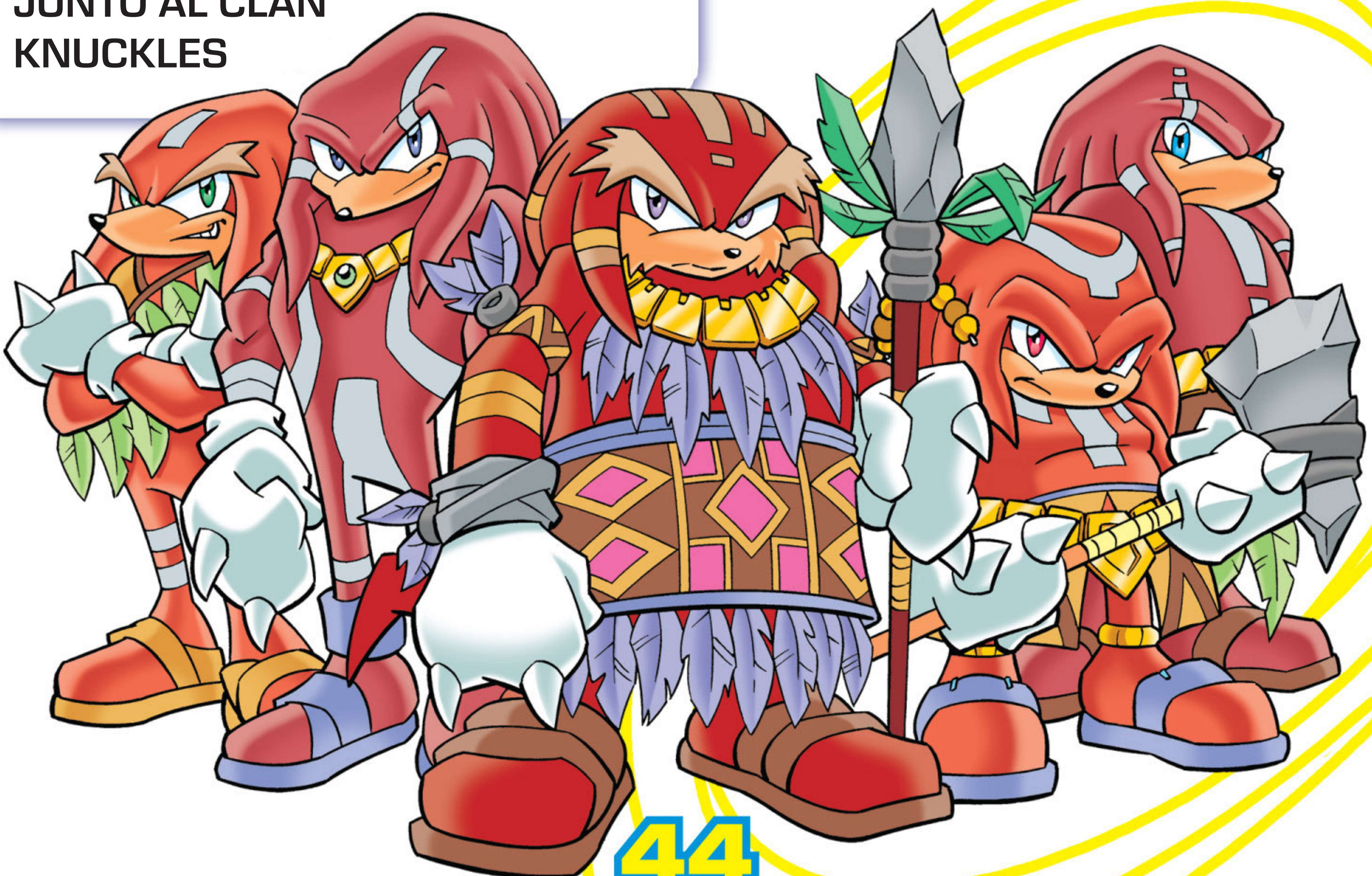
**KNUCKLES INSPECCIONA
LAS ANTIGUAS RUINAS DE LA
COLONIA DEL CLAN KNUCKLES**

atrás por las otras castas científicas. Sin embargo, poco después de luchar codo con codo, la tensión entre los líderes de los clanes comenzó a crecer, se abrió una brecha entre los dos líderes. Pachacamac adoptó un enfoque más rústico, nombrándose a sí mismo “jefe” de su clan e hizo la guerra tanto a los Felidae como al Clan Nocturnus.

Abrumado, Pachacamac trató de aprovechar el poder de la Esmeralda del Caos que sustentaban el Chao Garden local. Pachacamac ignoró las advertencias de su hija, Tikal, y se apoderó de las gemas por la fuerza.

Su crueldad despertó la ira de Chaos que arremetió contra él. El Clan Knuckles fue destruido en cuestión de horas. Hay algunas ruinas del asentamiento del Clan Knuckles que hablan de su sombría conquista, pero el único testimonio vivo de su existencia es un Guardián que lleva su nombre: Knuckles the Echidna.

**PACHACAMAC (AL CENTRO)
JUNTO AL CLAN
KNUCKLES**



ANTIGUOS CAMINANTES

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primera aparición:
Sonic Triple Trouble Special



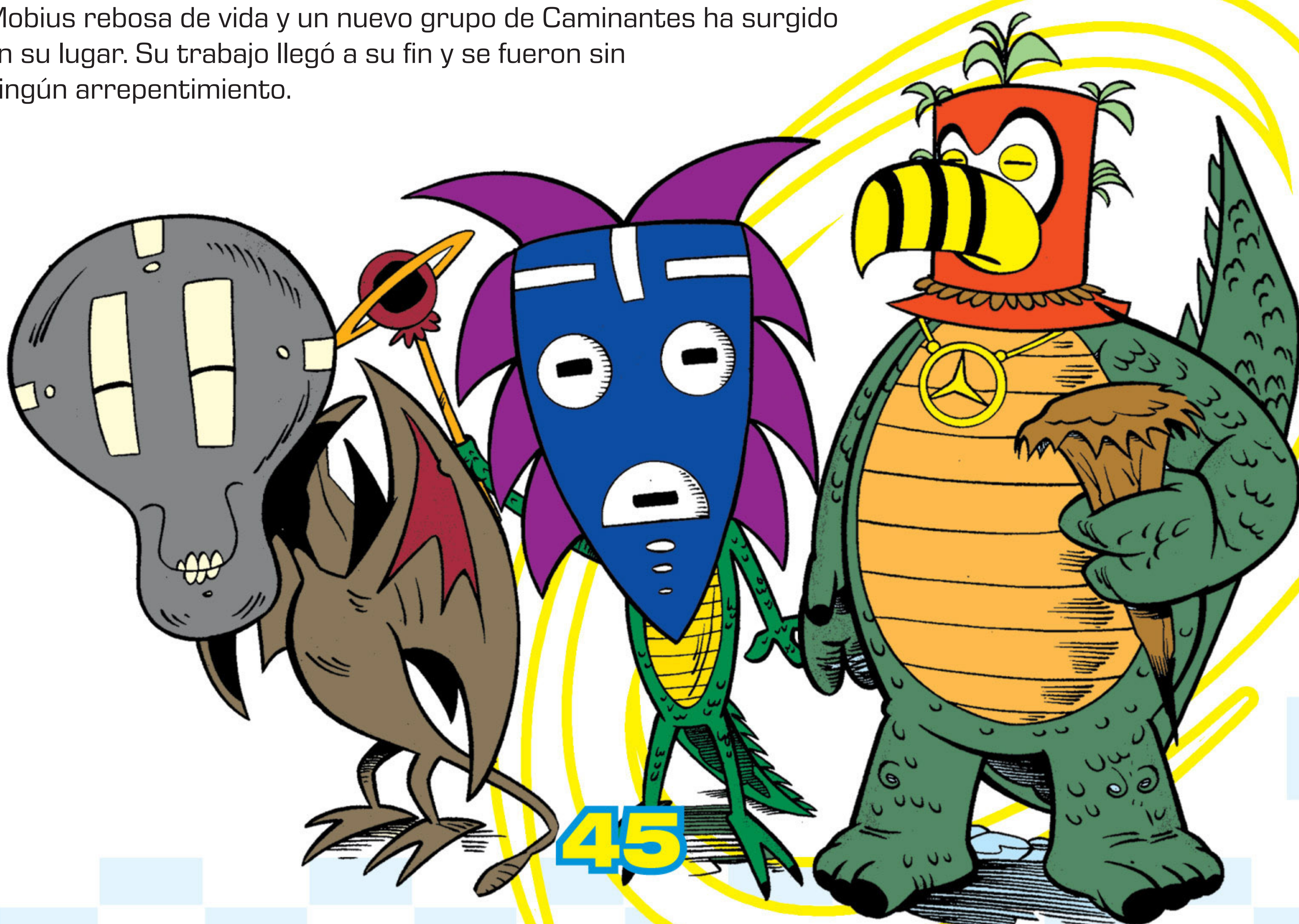
DESTRUIDOS
POR LOS PLANES DE
ANONYMOUS

Los Antiguos Caminantes eran **mobosaurios**, criaturas parecidas a los dinosaurios que surgieron miles de años después de que la **Tierra** fuera devastada por la **Bomba Genética**. Durante la **Llegada de las Esmeraldas del Caos**, la mayoría de los mobosaurios fueron aniquilados. Los Antiguos Caminantes, sin embargo, lograron aprovechar su energía y obtuvieron un poder increíble. Obtuvieron la capacidad de moverse entre la realidad física y la **Fuerza del Caos** a voluntad. Habiendo visto cómo semejante poder aniquilaba a los de su especie, juraron usarlo con mucho cuidado.

Durante miles de años observaron la evolución de los mobianos. Rara vez se mostraron al mundo. El primer contacto conocido fue cuando tutelaron al brillante dúo científico formado por **Aurora-La** y **Enerjak**. Su primera acción de confrontación directa fue cuando maldijeron la Esmeralda del Caos fusionada con **Mammoth Mogul** para asegurarse de que todos sus planes acabaran en fracaso. Los Caminantes ayudaron a guiar el curso del mundo durante miles de años, pero comprendiendo que no durarían para siempre, empezaron a buscar candidatos adecuados para sucederles conocidos como los **Nuevos Caminantes**.

También protegieron a los “Campeones” que defenderían **Mobius** directamente durante uno de sus periodos más tumultuosos. El principio del fin llegó cuando Mammoth Mogul utilizó el poder robado a **Knuckles the Echidna** para atacarlos antes de seguir invadiendo el multiverso. Los Antiguos Caminantes apenas sobrevivieron al ataque. Poco después, el villano **Anonymous** puso en marcha su plan, que consistía en crear un agujero entre dimensiones para abrir una entrada a la **Zona del Silencio**. La onda expansiva desgarró la Fuerza del Caos y asestó su golpe final.

Los Antiguos Caminantes ya no están, pero sus esfuerzos permanecen. Mobius rebosa de vida y un nuevo grupo de Caminantes ha surgido en su lugar. Su trabajo llegó a su fin y se fueron sin ningún arrepentimiento.



NUEVOS CAMINANTES

Los **Antiguos Caminantes** anticiparon su eventual destrucción y empezaron a preparar a otros para vigilar el mundo en su lugar. La experiencia individual y el poder de los Nuevos Caminantes varía mucho de unos a otros. Ellos siguen el la regla de observación con interferencia mínima instaurada por sus predecesores, pero a medida que crecen en su comprensión de la **Fuerza del Caos**, su influencia en el mundo.

AURORA - Nacida como Aurora-La, era originalmente una investigadora del Caos en la antigua **Albion**. Ella y su pareja, **Enerjak**, hicieron tanto progreso en su investigación que atrajeron la atención de los Antiguos Caminantes y estos los ayudaron a ascender a un estado superior. Mientras Enerjak tomaría un camino autodestructivo, Aurora-La pasó a ser conocida como la diosa "Aurora". Intentó difundir su conocimiento entre su pueblo y el mundo a través de los tres **Libros**: el **Libro de la Profecía**, el **Libro de los Recuerdos** y el **Libro de los Misterios**, este último más conocido como el "**Libro de los Mitos**". Es la más poderosa entre los Nuevos Caminantes. Su apariencia puede variar mucho dependiendo de quien la mire. Envío visiones al **Guardián Locke** para evitar que **Knuckles** se convirtiera en Enerjak, un destino que él no pudo evitar. Aunque tiene buenas intenciones, ha olvidado lo que significa la vida mortal para los demás, habiendo dejado la suya propia atrás hace ya mucho tiempo.

ATHAIR - Athair, nacido Guardián, fue convocado por los Antiguos Caminantes para convertirse el **Mitre de la Tribu Perdida**. Esto le llevó a renunciar a su renunciar a su herencia; en su lugar, dedicó su vida a los libros de Aurora mientras guiaba a la Tribu hasta **Albion**. A menudo actuó como mensajero de los Caminantes, compartiendo su sabiduría con su discípulo su con su discípulo **Yanar** y llegó a ser conocido como un místico en **Downunda**. A pesar de su ruptura con la **Hermanidad**, a menudo aparecía para ayudar a Knuckles. Con el tiempo, ascendió del plano material para convertirse en el segundo Nuevo Caminante

MERLIN PROWER - Merlín pasó la mayor parte de su vida estudiando los caminos de la Fuerza del Caos y finalmente entró en contacto con los Antiguos Caminantes. Bajo su guía, sirvió al Reino Acorn, haciéndose pasar por un simple mago. También ayudo en secreto a su sobrino **Tails** a desarrollar todo su potencial. Merlín es el menos experimentado entre los Nuevos Caminantes , pero su "juventud" aporta una nueva perspectiva a estos aspirantes a dioses.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones

Aurora:

Sonic the Hedgehog #122

Athair:

Tails #2

Merlin Prower:

Sonic the Hedgehog #42



EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ DESDE LA IZQUIERDA: ATHAIR, AURORA Y MERLIN PROWER.

EQUIPO DARK

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic Universe #4

El Equipo Dark es una pequeña agrupación de fuerzas especiales del ejército de **G.U.N.** El equipo es muy poco ortodoxo, ya que está formado por enemigos tradicionales de los humanos y los **Overlanders**, concretamente dos mobianos y un super **badnik**. El Equipo Dark se encarga de misiones que van más allá de las capacidades de los soldados o las armas tradicionales de G.U.N. Estos tres miembros pueden hacer el trabajo de veinte o más soldados altamente cualificados. El nombre del equipo tiene doble significado, en parte hace referencia a los a los pasados oscuros de cada miembro y también a la naturaleza de muchas de sus misiones. La mayoría de sus acciones son desconocidas para el mundo en general y a menudo están bajo esta directiva: "Hacer lo que haga falta para ganar".

Miembros:

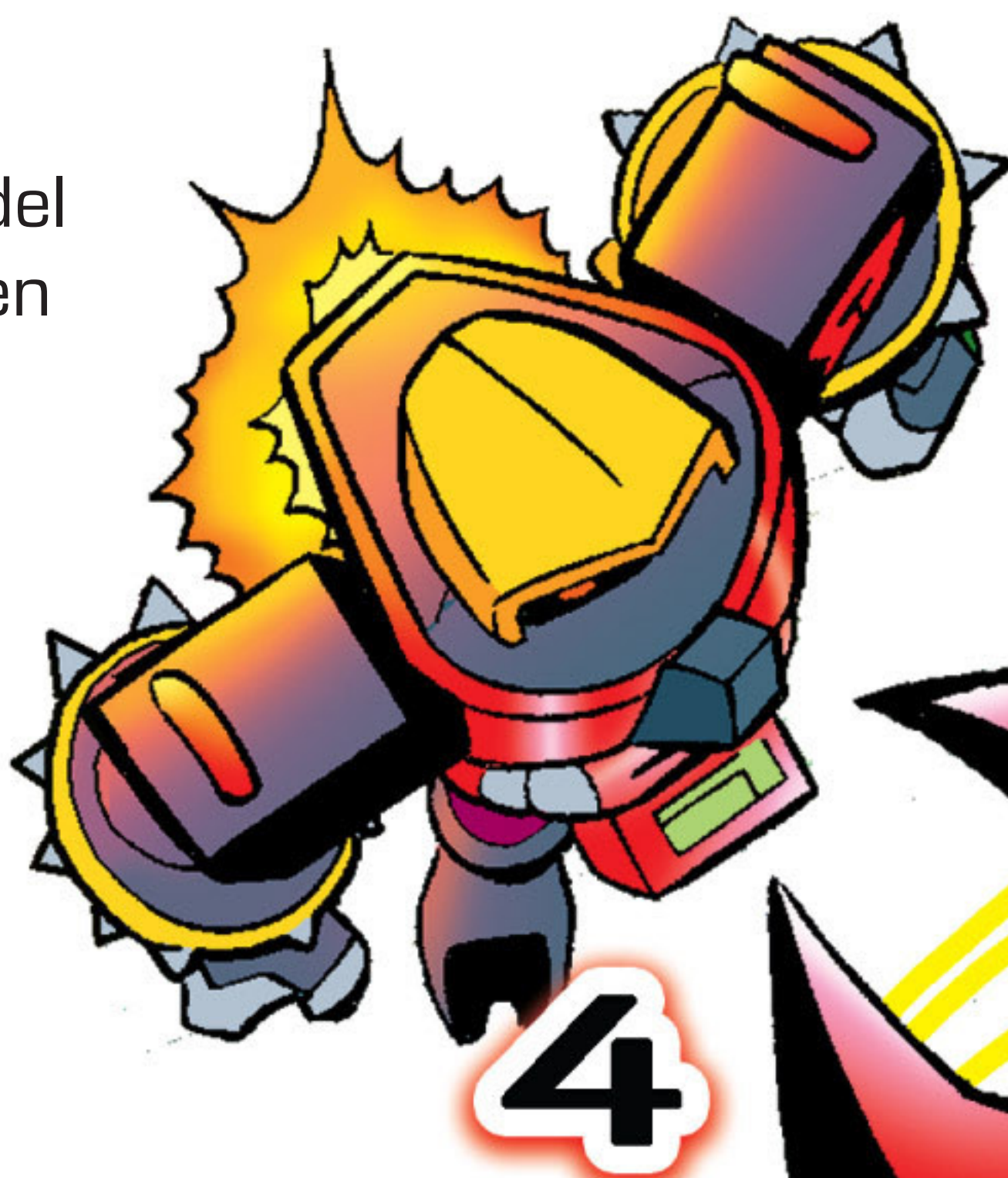
Cmd. Abraham Tower (1) - Supervisa directamente cada una de las misiones del Equipo Dark.

Shadow the Hedgehog (2) - El equivalente a Sonic que aporta velocidad y fuerza. Trabaja para asegurarse de que la G.U.N de hoy no sea como la G.U.N de su pasado.

Rouge the Bat (3) - La espía del equipo, apoyo aéreo, experta en demoliciones, infiltración y muchas otras áreas. Tiene antecedentes penales, aunque toda la situación le parece divertida.

E-123/ "Omega" (4) - "El arsenal andante", se rumorea que representa al menos lamitad del poder destructivo de G.U.N. El Equipo Dark es el único lugar donde puede alcanzar los dos objetivos de su vida: proteger el mundo y hacer volar cosas por los aires.

Hope Kintobor (5) - Inventora y creadora de varios artilugios. Se dedica a ayudar al mundo a vivir libre de la tiranía de su tío lejano, el Dr. Ivo "Eggman" Robotnik.



EL LÍDER DE CAMPO
SHADOW CONDUCE AL
TEAM DARK A LA
BATALLA CONTRA FEIST

SHADOW THE HEDGEHOG



FORMANDO EQUIPO CON SONIC
PARA LUCHAR CONTRA LOS
METAL SONIC TROOPERS

Shadow the Hedgehog fue creado por el **Profesor Gerald Robotnik** a bordo de la colonia espacial **ARK**. Gerald estaba desarrollando la “forma de vida definitiva” para encontrar una cura para el síndrome de **inmunodeficiencia neuronal** que afectaba a su nieta, **Maria Robotnik**. Sin embargo, su mejor prototipo requería un sistema de soporte vital incorporado a su cuerpo. Gerald estaba estancado. Fue entonces contactado por **Black Doom**. El alienígena quería un campeón que liderara a los suyos en la conquista de **Mobius**. Gerald negoció con Black Doom y obtuvo su ADN único con el que podría crear a Shadow. Sin embargo, G.U.N. -su patrocinador- se interesó en el potencial armamentístico de esta “forma de vida definitiva”.

Poco después de la creación de Shadow, G.U.N invadió el ARK. María, la amiga más cercana a Shadow, intentó escapar con él y fue asesinada a tiros. Gerald se sintió destrozado por su muerte y utilizó sus últimos días para alterar los recuerdos de Shadow, haciendo que deseara vengar a Maria. Gerald fue ejecutado y Shadow quedó en estasis. Cincuenta años después, el **Dr. Ivo “Eggman” Robotnik** encontró el diario de su abuelo. Liberó a Shadow e intentó utilizarlo para conquistar el mundo. En lugar de eso, Shadow aprovechó la oportunidad para activar el **Cañón Eclipse** del ARK e intentar destruir **Mobius**. Sin embargo, se encontró con **Rouge the Bat**, **Sonic the Hedgehog** y descubrió la verdad sobre sus recuerdos falsos. Los sucesos del ARK le dejaron a la deriva en el espacio hasta que fue rescatado por los **Bem** y enviado a luchar contra **Xorda**. Shadow fracasó en esa misión y se dedicó a vagar por Mobius sin un propósito. Intentó destruir al Dr. Robotnik, para más tarde servirle con la esperanza de aprender más de su pasado. Finalmente, Shadow volvió a robar el diario de Gerald. Con la ayuda de Sonic, descubrió su pasado y su propósito original: proteger Mobius, principalmente de los **Black Arms**.

Shadow acudió entonces a G.U.N, los únicos que conocía con los recursos necesarios para proteger Mobius. Encontró una organización muy diferente a la que había arruinado su vida y, aunque su relación con el **Cmd. Abraham Tower** es tensa, existe un respeto mutuo. Shadow ahora forma parte del **Equipo Dark** y de G.U.N.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #98

Habilidades:

Supervelocidad - los patines cohete de Shadow le permiten alcanzar velocidades cercanas a las de Sonic.

Spin Dash - Shadow se enrolla en una bola o disco para atacar a sus objetivos y causarles un daño increíble.

Superfuerza - Shadow posee una fuerza superior a la media.

Chaos Control - Shadow puede acceder directamente a la Fuerza del Caos y deformar el espacio-tiempo, lo que le permite teletransportarse o crear “lanzas” de energía. Sus habilidades aumentan exponencialmente con una o más Esmeraldas del Caos.

Chaos Shadow - Los anillos inhibidores dorados de Shadow limitan su consumo de Energía del Caos. Sin ellos, se convierte en una fuerza imparable.

Super Shadow - Con siete Esmeraldas del Caos, Shadow se convierte en una versión blanca y dorada de sí mismo capaz de volar, ser invulnerable y tener un poder casi ilimitado.



ROUGE

THE BAT

Primera aparición:

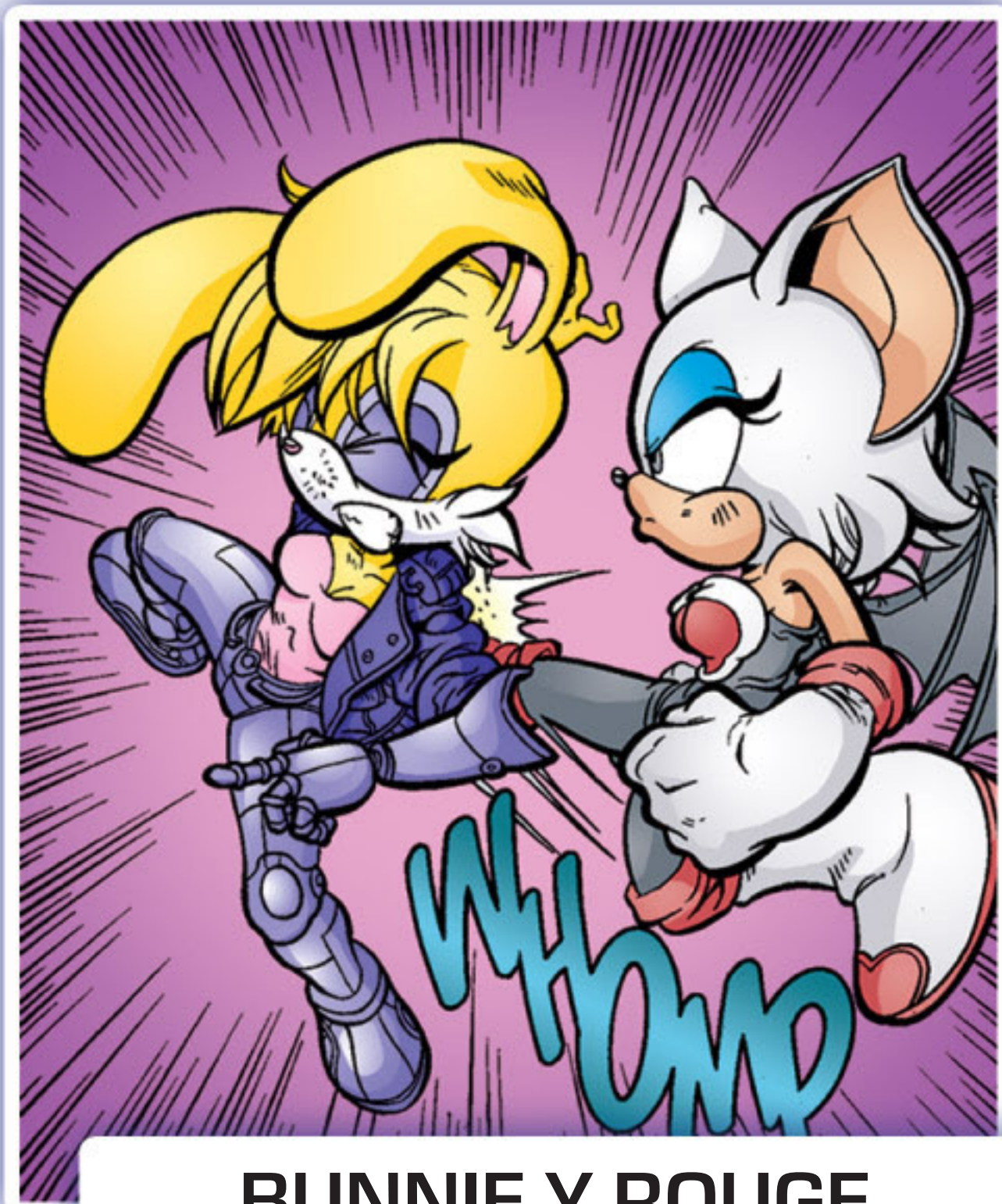
Sonic the Hedgehog #98

Habilidades:

Vuelo - Rouge vuela con sus poderosas alas.

Combate - Esta altamente entrenada en combate sin armas, principalmente con las piernas o las garras.

Diversidad - Puede recurrir a una gran variedad de artilugios y puede adaptarse rápidamente a sus oponentes.



**BUNNIE Y ROUGE
SE ENFRENTAN EN
UNAS RUINAS
MISTERIOSAS**

Rouge the Bat es una misteriosa mujer conocida de forma internacional. Posee una increíble variedad de habilidades y destrezas que utiliza principalmente para su propio beneficio. Ha sido cazadora de tesoros, espía del gobierno, luchadora ilegal, guardaespaldas presidencial y actualmente forma parte del **Equipo Dark**. Su servicio en **G.U.N.** parece deberse únicamente a un acuerdo para evitar que vaya a la cárcel por todas sus fechorías.

No se sabe nada del pasado de Rouge, aparte de su largo historial delictivo. Tampoco se fija en

el pasado; prefiere pasar de un premio a otro. Sólo dos cosas han llamado su atención y permanecen fuera de su alcance: la **Esmeralda Maestra** y el afecto de **Knuckles the Echidna**. Lo primero se debe a su insaciable deseo de joyas, lo segundo a que está genuinamente impresionada con el Guardián.

La única persona con alguna conexión al pasado de Rouge es **Fiona Fox**. Ambas parecen haber sido rivales a lo largo de los años. En cada encuentro, Rouge parece haber salido vencedora con su astucia y habilidad superiores. Rouge nunca ha sido amable con sus victorias. Su descaro y el sarcasmo son la fachada de una personalidad realmente cariñosa y comprometida. Puede que su lado bueno esté oculto bajo capas de sombra, pero ahí está.



GAMMA Y OMEGA

El robot conocido como “Gamma” era el modelo **E-102** de los badniks **Serie E**. Gamma fue construido para ser ágil y versátil, capaz de superar la mayoría de los terrenos. También estaba diseñado para ser un asesino con su mira láser y un cañón de precisión. Como algunos **badniks**, Gamma estaba propulsado por un Mobini: una **flicky** hembra. Durante una de las campañas del **Dr. Ivo “Eggman” Robotnik**, Gamma fue enviado a recuperar un flicky que tenía una Esmeralda del Caos. Este flicky no solo era protegido por Amy Rose, sino que además era hijo del flicky en el interior de Gamma. Con la voluntad del flicky mezclada con la programación del robot, nació una nueva conciencia. Gamma se rebeló, liberó a Amy y al bebé flicky e inició una guerra contra el **Imperio Eggman**.

Gamma pasó casi dos años luchando contra las fuerzas del Dr. Robotnik, buscando y destruyendo al resto de badniks de la **Serie E**. Finalmente, el Dr. Robotnik envió el último modelo de la serie: **E-123**. Con el nombre en clave de “Omega”, este robot era un arsenal andante. Programado con un ego exagerado, Omega quería destruir rápidamente a Gamma para poder pasar a objetivos más “adecuados”, por ejemplo, **Sonic the Hedgehog**. Su misión se topó con un obstáculo cuando se cruzó con **Shadow the Hedgehog**, que intentaba reclutar a Gamma para el **Equipo Dark**.

En medio de la batalla, Gamma forzó un enfrentamiento en sus propios términos. Cuando Omega se preparaba para atacar, Gamma cargó en él todos los algoritmos que lo hicieron libre. Gamma fue destruido y su flicky liberado, pero no antes de que Omega recibiera el código de “libre albedrío”. Omega veía ahora el mundo a través de los ojos de Gamma: no lleno de objetivos, sino de seres vivos cuyas existencias tenían sentido. Incapaz y poco dispuesto a seguir al Dr. Robotnik, Omega optó por ocupar el lugar de Gamma y unirse al Equipo Dark. Ahora podía cumplir sus dos deberes: proteger el mundo y hacerlo de la forma más violenta y pirotécnica posible.



DATOS DE LOS PERSONAJES:

Habilidades - Gamma

Aerodeslizador - Gamma tiene un propulsor atado magnéticamente un disco propulsor unido magnéticamente a su cuerpo y un aerodeslizador integrado en su chasis. y un aerodeslizador integrado en su chasis.

Cañón de brazo - Un arma láser de precisión capaz de disparar tres proyectiles de forma simultánea.

Habilidades Omega

Vuelo limitado - Omega tiene potentes cohetes incorporados en la espalda para mover su enorme armazón.

Superfuerza - Para los estándares de los robots, Omega es extraordinariamente fuerte.

Arsenal ilimitado - Desde misiles hasta láseres y lanzallamas, Omega está tan armado que nunca tendrá que recargar.

PLANOS
DE
E-102

PRIMERAS APARICIONES:

Gamma - Sonic the Hedgehog #81

Omega - Sonic Universe #3

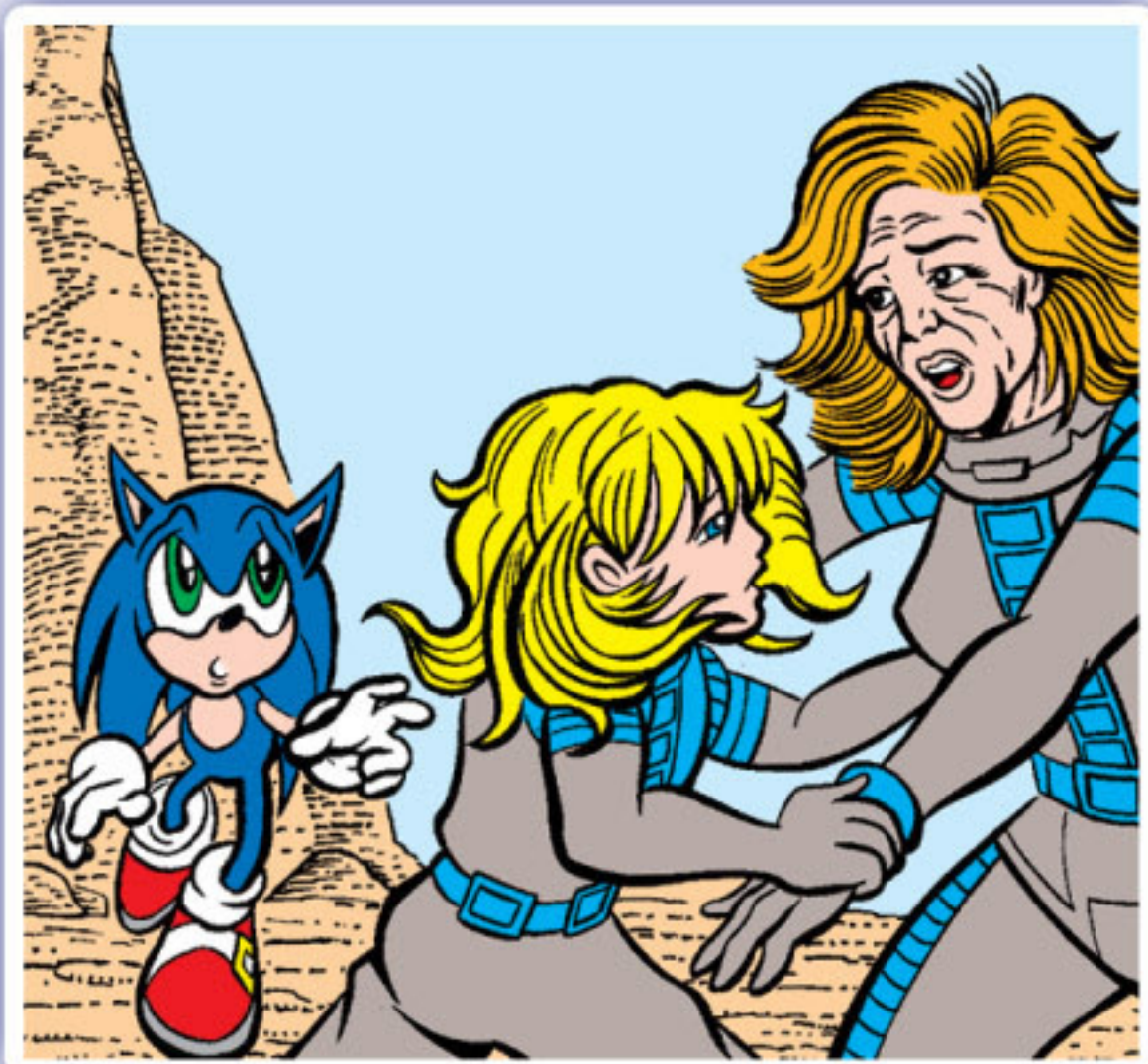
HOPE

KINTOBOR

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #92



HOPE VUELVE A MOBIUS TRAS UNA DÉCADA EN EL ESPACIO

Hope Kintobor nació en los últimos días de la **Gran Guerra**, hija de **Kolin Kintobor** y su segunda esposa, **Angela Hopkins**. Cuando terminó la guerra, su padre embarcó a su familia en una de las dos naves espaciales que llevaron a muchos de los **Overlanders** al espacio, en busca de un nuevo planeta que colonizar. Hope pasó diez años dentro de la nave espacial, pasando la mayor parte del tiempo en un “profundo sueño”. Su madre murió poco después del viaje y fue criada por su abuela, **Lady Agnes Hopkins**. Hope también creció bajo una mentira: que Colin no era su verdadero padre y que sólo estaban emparentados por su matrimonio con su madre. Esta mentira fue perpetuada por Lady Agnes para distanciar a Hope de su hermanastro, **Snively**. Las naves regresaron a **Mobius** para descubrir que Overland había caído hacía tiempo. Habían dado por hecho que los “primitivos” mobianos se habrían extinguido, pero para su horror descubrieron que la

población mobiana prosperaba. Hope fue llevada al único refugio aparentemente seguro: Robotrópolis, gobernada por su tío, el Dr. Ivo “Eggman” Robotnik. Kolin ocultó los lazos familiares de su hija, con la esperanza de que siguiera siendo de poco interés para el Dr. Robotnik.

A Hope no le gustaba la vida en la sucia ciudad e intentó expresar sus preocupaciones, pero nadie la escuchó. Entonces fue demasiado tarde, su familia fue robotizada por el **Dr. Eggman**. Consiguió escapar al pueblo de Knothole, donde se sumergió en la cultura mobiana y quedó fascinada con su amabilidad desinteresada. Cuando el resto de su pueblo se trasladó a las ciudades de la **Federación Unida**, solicitó permanecer en Knothole. Hope quedó al cuidado de **Rosie** junto con los demás huérfanos. A pesar de la desconfianza general hacia los overlanders, Hope fue aceptada. Estaba encantada cuando su “hermanastro”, Snively, se unió a sus filas. Ella pudo sacar algo de bondad de Snivley y, justo antes de que regresara al Imperio Eggman, él la convenció para que se marchara y explorara lo que la Federación Unida tenía que ofrecer.

Lo hizo, sólo para volver y encontrar Knothole quemada hasta los cimientos. Mortificada, regresó a la Federación Unida y juró librar del mal y la asociación de este con los nombres “Kintobor” y “Robotnik”. Fue acogida por **G.U.N.** como protegida del ejército. El **Cmd. Abraham Tower** vio en ella un gran potencial y valor como pariente consanguínea del enemigo. Hope trabaja ahora como mecánica e inventora para el **Equipo Dark**, aportando un carácter alegre y optimista a un equipo que, de otro modo, sería sombrío. Incluso cuando se enteró de su verdadero parentesco con Snively, ha permanecido devota a su causa.



G.U.N. Y EL COMANDANTE ABRAHAM TOWER

GUARDIANES UNIDOS DE LAS NACIONES

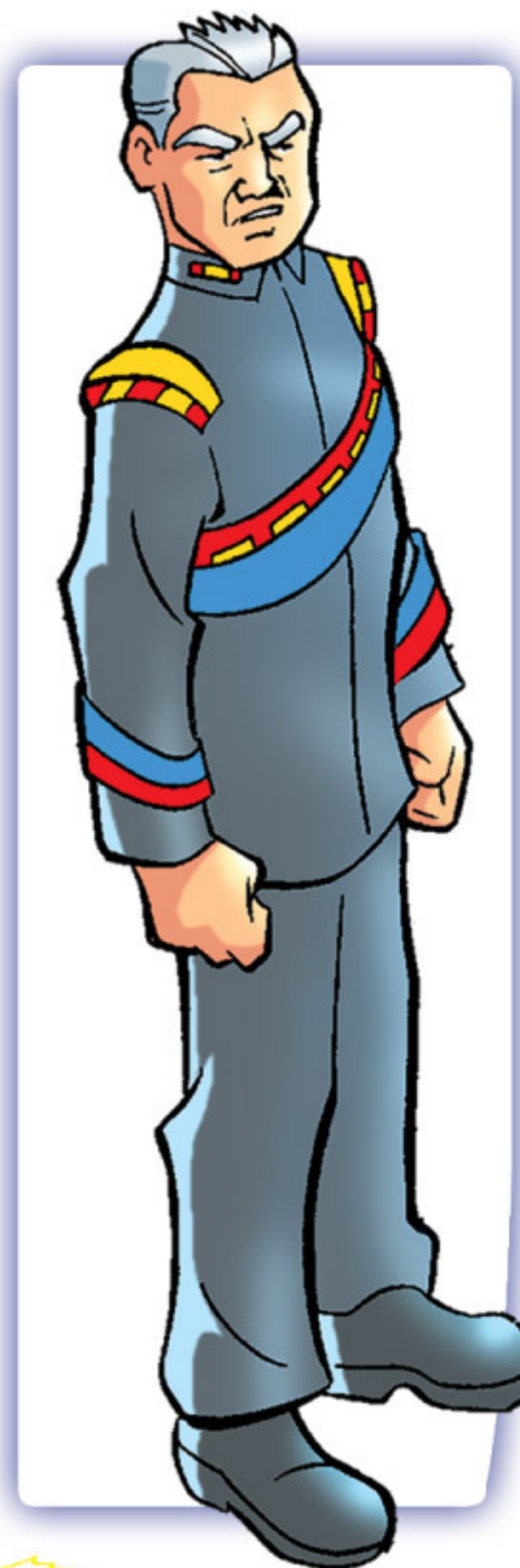
G.U.N. significa “Guardianes Unidos de las Naciones”. Son una organización militar encargada de proteger la **Federación Unida**. La mayor parte de su tecnología se basa en la tecnología terrestre de principios del siglo XXI, con avances aportados por los **Overlanders**. G.U.N. se creó mucho después de las **Bombas Genéticas**, cuando las diversas ciudades-estado humanas restantes empezaron a comunicarse y a organizarse. Cuando una nueva y extraña vida empezó a poblar **Mobius**, G.U.N. tuvo que proteger a los últimos vestigios de la humanidad. Como tal, era una organización sombría y despiadada, a veces justificada, otras

no. Abraham Tower nació en **Mega Central**, en el corazón de Overland, y vivió con sus padres científicos en la colonia espacial **ARK**. Allí entabló amistad con la encantadora pero enferma **Maria Robotnik** y fue testigo de la creación de **Shadow the Hedgehog**. Poco después de presenciar el nacimiento de la forma de vida definitiva, Abraham fue trasladado de vuelta a Mobius cuando el ARK fue bloqueado militarmente. María fue una de las bajas citadas, y el joven Abraham culpó tanto a G.U.N. por su aparente incompetencia como a la criatura conocida como “Shadow”. Más tarde, Abraham se unió al **Ejército de Overland** y participó en el “Proyecto Herencia”, diseñado para restablecer los lazos entre los Overland y sus parientes ancestrales en la Federación Unida. Más tarde sirvió como general durante la **Gran Guerra**. Después de la guerra, ayudó a los overlanders a cruzar el océano y a establecerse en las ciudades-estado de la Federación Unida. Allí, su experiencia militar le permitió ascender rápidamente en G.U.N. Pronto fue comandante de las fuerzas en **Soleanna** y después nombrado comandante de la propia G.U.N. Como comandante, Abraham introdujo cambios radicales en G.U.N. La crueldad y la prepotencia disminuyeron considerablemente, y muchas de las operaciones y el personal más cuestionables fueron retirados del servicio.

Ahora era la fuerza militar que él quería que fuera.

Entonces, para su gran sorpresa, apareció Shadow the Hedgehog, pidiendo trabajo.

Abraham es un hombre de rostro pétreo y a menudo se le considera frío. Es pragmático y decidido, con poca paciencia para el fracaso y menos piedad para el enemigo. Esto se debe a su dedicación y amor tanto por su pueblo como por el recuerdo de María, la amiga a la que no pudo proteger.



DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primera aparición:

G.U.N. (mencionado por primera vez):

Sonic the Hedgehog #98

CMD. TOWER: Sonic Universe #1

EMBLEMAS G.U.N.:



EQUIPO FREEDOM Y EQUIPO FIGHTERS

DATOS DEL EQUIPO:

EQUIPO FIGHTERS:

Fundado: Sonic the Hedgehog #236

Sonic the Hedgehog: Líder.

Miles "Tails" Power: Piloto y apoyo.

Amy Rose: Apoyo cuerpo a cuerpo.

T-Pup: Apoyo menor.

Cuando los **Freedom Fighters** se disolvieron, surgieron dos equipos nuevos que tomarían su lugar: El Equipo Freedom y el Equipo Fighters.

El Equipo Fighters fue organizado por **Sonic** para luchar contra el **Dr. Eggman**. Viajando por **Mobius** con el Tornado, el Equipo Fighters se mueve y ataca con rapidez para eliminar el control del **Imperio Eggman**. También trabajan para inspirar a los ciudadanos a defenderse. Sonic aporta toda su velocidad y poder, mientras que **Tails** y **Amy** se encargan de todo lo demás. **T-Pup** está siempre presente para ayudar.

El Equipo Freedom se creó para proteger **Nueva Mobotrópolis** de cualquier ataque. El equipo fue fundado por el veterano **Rotor** con su traje hecho de **nanites**. **Cream** es un miembro junior en entrenamiento y Cheese la vigila. **Heavy** y **Bomb** fueron reprogramados para proteger a la gente que alguna vez atacaron. Y **Big** está ahí para ayudar, así de simple.

DATOS DEL EQUIPO:

EQUIPO FREEDOM:

Fundado - Sonic the Hedgehog #236

Rotor Walrus: Líder de campo, armas a distancia.

Big the Cat: Apoyo cuerpo a cuerpo pesado.

Cream the Rabbit (con Cheese the Chao):

Apoyo aéreo y reconocimiento.

Heavy: Apoyo cuerpo a cuerpo pesado y producción de bombas.

Bomb: Municiones.



¡LOS FREEDOM FIGHTERS SECRETOS!

Cuando **Ixis Naugus** reclamó el trono, **Elias Acorn** dimitió para evitar el conflicto. No se fiaba del malvado hechicero y buscó a **Harvey Who**, antiguo jefe de la **División de Inteligencia Secreta** y posteriormente de la **Red de Espías**. Elias convenció a Harvey para que saliera de su retiro y formara al equipo de Freedom Fighters Secretos para detener los planes de Naugus desde las sombras.

Silver se unió cuando Harvey prometió ayudar a descubrir al “traidor” entre los **Freedom Fighters**. **Leeta** y **Lyco** anhelaban un papel más activo en la protección de **Mobius** y respondieron con alegría cuando Harvey les comunicó que quería reclutarlas. **Shard**, antes conocido como **Metal Sonic v2.5**, encontró un nuevo propósito y lo pone en práctica para ayudar a los demás. **Larry**, feliz de que se fijaran en él o le recordaran, aportó su aura caótica al equipo.

DATOS DEL EQUIPO:

FREEDOM FIGHTERS SECRETOS:

Fundado - Sonic the Hedgehog #236

Director Harvey Who: Sonic the Hedgehog #16

Silver the Hedgehog (Agente As):

Sonic the Hedgehog #195

Elias Acorn (Agente Rey): Knuckles the Echidna #20

Leeta Wolf (Agente Reina de Diamantes): Sonic the Hedgehog #67

Lyco Wolf (Agente Reina de Corazones): Sonic the Hedgehog #67

Shard (Agente Jota): (como Shard) Sonic Universe #41

Larry Lynx (Agente Joker): Sonic the Hedgehog #12



LARRY SE AJUSTA LA MÁSCARA ANTES DE LA MISIÓN



EL DIRECTOR HARVEY WHO



LA LEGIÓN SUSTITUTA DE LOS FREEDOM FIGHTERS

DATOS DEL EQUIPO:

Primeras apariciones:

Larry Lynx

Sonic the Hedgehog #12

Cyril Eagle:

Sonic the Hedgehog #12

Penelope Platypus:

Princesa Sally #1

Hamlin Pig

Princesa Sally #1

Dylan Porcupine

Princesa Sally #1

Arlo Armadillo

Princesa Sally #1

(en equipo):

¡Sonic Live! Especial

La Legión Sustituta de los Freedom Fighters era un equipo de apoyo en caso de que los **Freedom Fighters de Knothole** no estuvieran disponibles o estuvieran incapacitados. La primera misión del equipo tuvo lugar antes de que se organizaran formalmente, pero consiguieron rescatar a los Freedom Fighters de uno de los planes de conquista interdimensional del **Dr. Ivo Robotnik**. Sus esfuerzos fueron reconocidos con elogios y la formación de su propio equipo, pero después no entraron mucho en acción. La mayor parte del grupo se retiró o pasó a formar parte del Consejo Acorn, lo que supuso la disolución del equipo.

Miembros

Larry Lynx (1) - Larry fue nombrado líder del equipo tras organizar su primera misión. Larry es un “super desafortunado”: tiene un aura de mala suerte increíblemente poderosa que puede utilizar ofensivamente con cierta fiabilidad. Se presentó como candidato a un cargo público, pero su urna se incendió, luego la apagaron con una manguera e inexplicablemente volvió a incendiarse. Ahora es un **Freedom Fighter Secreto**.

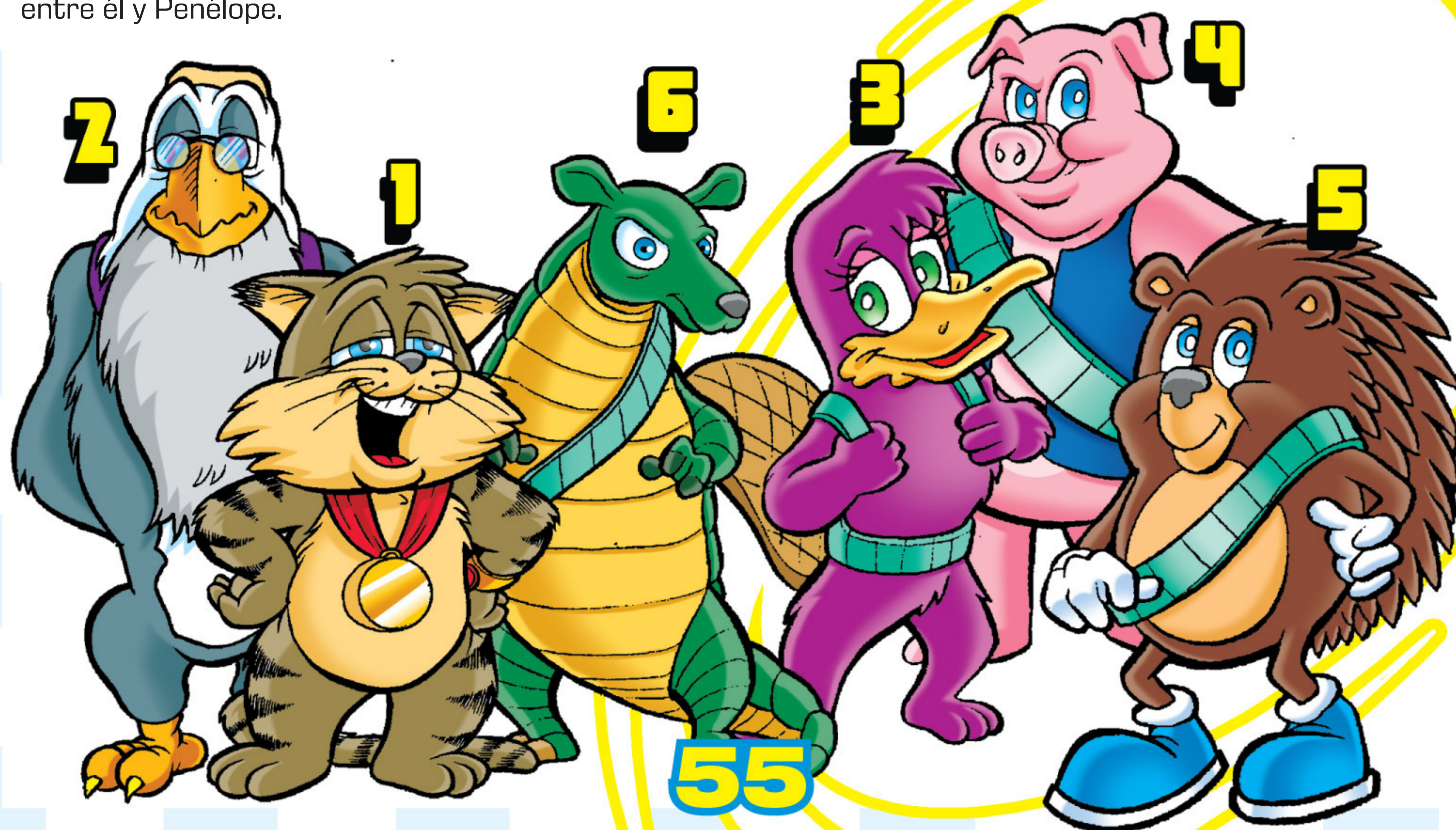
Cyril Eagle (2) - Cyril estuvo recluido durante la **Primera Guerra de Robotnik** hasta que **Sonic** lo reunió con su familia. Cyril proporcionó sabios consejos y apoyo aéreo al equipo. Aunque todavía es ágil, la edad ha obligado a Cyril a retirarse del servicio activo.

Penelope Platypus (3) - Penélope fue una de los cuatro futuros Freedom Fighters elegidos y entrenados personalmente por la **Princesa Sally**. Es sorprendentemente reservada para su cálido comportamiento, y a menudo guarda sus pensamientos para sí misma. Actualmente forma parte del **Consejo Acorn**.

Hamlin Pig (4) - Hamlin fue otro de los cuatro potenciales Freedom Fighters entrenados personalmente por la Princesa Sally. Su temperamento a menudo se impone a su tenacidad, aunque suele ser capaz de respaldar sus grandes palabras. Está resentido por su falta de servicio activo en la Legión Sustituta y actualmente forma parte del Consejo Acorn como reformista.

Dylan Porcupine (5) - Dylan fue el tercero de los agentes elegidos y entrenados personalmente por la princesa Sally. Aunque tan capaz y dispuesto como sus compañeros, Dylan es el más pacífico del grupo y prefiere evitar la confrontación. También forma parte del Consejo Acorn.

Arlo Armadillo (6) - Arlo fue el último de los elegidos por la Princesa Sally. Es un armadillo de la “región occidental” y su aspecto es muy diferente al del **Mighty** de la “región oriental”. Arlo fue el más herido durante las misiones y sufrió una lesión que puso fin a su carrera durante la recuperación de **Robotrópolis** tras el final de la Primera Guerra de Robotnik. Arlo está retirado del servicio activo y vive como ciudadano. Se rumorea un vínculo romántico entre él y Penélope.



MONKEY KHAN

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #55

Habilidades:

Mejora general - Khan es más fuerte, más rápido y, en general, más capaz que la media.

Nimbus - Khan puede invocar una nube en la que se puede subir, lo que le permite volar.

Relámpago - Khan puede invocar rayos del cielo o canalizarlos a través de su báculo-atómico.

Corona de Anillo de poder - Khan lleva una corona de Anillo de poder que aumenta sus poderes y le protege del control mental.

Ken Khan se crió en la aldea de **Leung West** antes de la **Primera Guerra de Robotnik**. Leung West era un asentamiento de artesanos y filósofos del **Reino Dragón** con afanes pacíficos. Ken, con su mal genio, tenía dificultades para encajar o llevarse bien con su padre, **Lau Khan**, el líder de la aldea. La tragedia llegó cuando **Julian Kintobor** invadió en secreto Leung West.

Los ciudadanos fueron acorralados como sujetos para los experimentos cibernéticos de Julian. Esto fue antes de que Julian descubriera y robara la tecnología robotizadora de **Sir Charles Hedgehog**. Ken fue el único superviviente de los experimentos. Ken emergió como el sujeto de pruebas "Monkey Khan", con cerca del cincuenta por ciento de su cuerpo reemplazado por robótica. Monkey Khan tenía ahora una fuerza, velocidad y resistencia increíbles. Iba armado con su "báculo-atómico", un bastón que podía canalizar energías ambientales. Sin embargo, Monkey Khan no podía ser controlado y fue sellado, no podía ser controlado, aunque fue sellado, ahora inmortal, atrapado en un bunker acorazado y abandonado en el **Gran Bosque**.

Una década más tarde, la **Princesa Sally Acorn** se topó con él en una misión y lo liberó. Pronto se hizo con un Anillo de poder que le potenciaba, permitiéndole invocar rayos y una nube sobre la que podía volar. Al principio se enfrentó a sus salvadores, pero al final usó sus poderes para explorar su tierra natal y combatir al **Dr. Robotnik**. Monkey Khan no encontró más que respuestas infelices y en su frustración entró en conflicto con **Sonic the Hedgehog**. Sin posibilidad de volver a su antigua vida, se dedicó a proteger a la gente del Reino Dragón con los **Freedom Fighters** locales. Su poder y sus acciones se remontan a una antigua profecía de un "rey mono", y el pueblo oprimido lo convirtió en su faro de esperanza. Sin embargo, la Reina de Hierro utilizó sus poderes para controlar a Monkey Khan y le hizo destruir a los Freedom Fighters locales.



KEN COMO IRON KHAN

Completamente perdido, Monkey Khan buscó de nuevo a los Freedom Fighters. Su reencuentro fue duro, pero se ganó su respeto con su nueva humildad. Con su ayuda, Monkey Khan consiguió romper el control de la Reina de Hierro sobre su tierra natal y aceptó su nombramiento como **Rey de la Gente Libre**. Y aunque rechazó amablemente su oferta inicial, la Princesa Sally pareció tentada por sus avances románticos.



FREEDOM FIGHTERS DE MERCIA

DATOS DEL EQUIPO:

Primeras apariciones:

Rob o' the Hedge:

Knuckles the Echidna #11

Mari-An:

Sonic the Hedgehog #58

Little John:

Sonic the Hedgehog #88

Los Freedom Fighters de Mercia son una pequeña banda de campechinos y leñadores trabajan para proteger a los habitantes del **Bosque Deerwood**. Su objetivo final es desplazar al **Imperio Eggman** y recuperar la capital, ahora llamada **Snottingham**.

Miembros

Rey Robert O'Hedge (1) - Más conocido como "Rob o' the Hedge", es el legítimo rey de **Mercia** y primo de **Amy Rose**. Aunque lucha ferozmente por su pueblo y su país, hay que reconocer que se siente más a gusto como leñador que como monarca. Es un arquero experto.

Mari-An (2) - Antigua peregrina de la **Tribu Perdida**, Mari-An conoció a Rob cuando su pueblo pasaba por sus tierras de camino a **Albion**. Fue amor a primera vista y rápidamente se casaron y tuvieron un hijo. Mari-An es quizás la combatiente más feroz de todas con su báculo.

"Little" Jon O'Hedge (3) - El hijo de Rob y Mari-An. Apenas es un niño, por lo que obviamente no es un miembro activo del equipo, pero se le considera un miembro honorario ya que es el heredero de la corona. Jon es único en el sentido de que parece ser un híbrido erizo-equidna, una rareza en las parejas mobianas.

Fraile Buck (4) - Seguidor de los **Libros de Aurora** y los **Caminantes**, es tranquilo e intenta caminar por la senda del pacifismo. Su comportamiento suave esconde un alma activa que disfruta con pequeñas bromas inofensivas y terribles juegos de palabras. Una vez fue un robiano.

Alan Quail (5) - Un Un bardo hablador que se unió al equipo después de que Rob le rescatara a él y a su novia del Imperio Eggman. Es descarado y le encanta bromear, pero está totalmente comprometido a ayudar al grupo.

Munch the Rat (6) - Hijo de un molinero, Munch es el músculo del grupo. Es capaz tanto con la espada como con su feroz mordisco. A menudo choca con Alan cuando no puede tolerar sus bromas.



ROB SE ENTRENA CON EL ALTO SHERIFF, EL PADRE ROBOTIZADO DE ANTOINE



DOWNUNDA FREEDOM FIGHTERS

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Tails #2



BILL COMO GENERAL
DE LA DIVISIÓN DE LA
EGG LEGIÓN OSCURA
DE DOWNUNDA

Los Freedom Fighters de Downunda se unieron por primera vez en los últimos años de la **Primera Guerra de Robotnik**, más que nada por casualidad. **Walt** y **Guru** se unieron por la búsqueda mutua de sus destinos, mientras que los demás se unieron por preocupación por su tierra. Tras el éxito de su primera misión para interrumpir los esfuerzos del **Dr. Ivo Robotnik** por ingresar en la región, decidieron permanecer juntos. A pesar de algunos problemas, el equipo se mantiene prácticamente inalterado.

Miembros

Walt Wallaby (1) - Líder del equipo y miembro fundador. Generalmente sensato y amistoso, lleva en su bolsa un suministro aparentemente interminable de bombas en forma de bumerán ("bomb-erangs"). Tiene sentimientos no correspondidos hacia **Barby**.

Barby Koala (2) - Antigua mercenaria y posiblemente la más capaz del grupo gracias a su entrenamiento, sus habilidades lingüísticas y sus garras retráctiles. Barby vivió una vez con un grupo de huérfanos, cuidados por su misterioso "Padre", y a través de ellos tuvo una historia antagónica con **Vector the Crocodile**. Parece sentir algo por Bill.

Wombat Stu (3) - Puede que Stu sea el más pequeño del equipo, pero tiene la agilidad y el espíritu de lucha para compensarlo. Stu dejó brevemente el equipo para servir a las órdenes de **Geoffrey St. John** en su **Servicio Secreto**.

Guru Emu (4) - Un chamán, un místico, ¿o tal vez sólo un cerebro de pájaro? Gurú es un pacifista despreocupado que parece tener conexiones con el reino de los espíritus, o "tiempo de los sueños".

Duck "Bill" Platypus (5) - Otro de los hijos del "Padre". A este le fue lavado el cerebro por Crocbot y lo utilizó para organizar un levantamiento de ornitorrincos que aterrorizaban al continente. Un año más tarde, cuando el Dr. Robotnik se hizo con el control de la región, el pueblo de Bill acudió a él para que les liderara en otra revolución. Bill aceptó y se unió al **Imperio Eggman** únicamente para sabotearlo desde dentro. Sigue siendo el general de la división de la **Egg Legión Oscura** y un doble agente para los Freedom Fighters. Parece tener una relación con Barby.

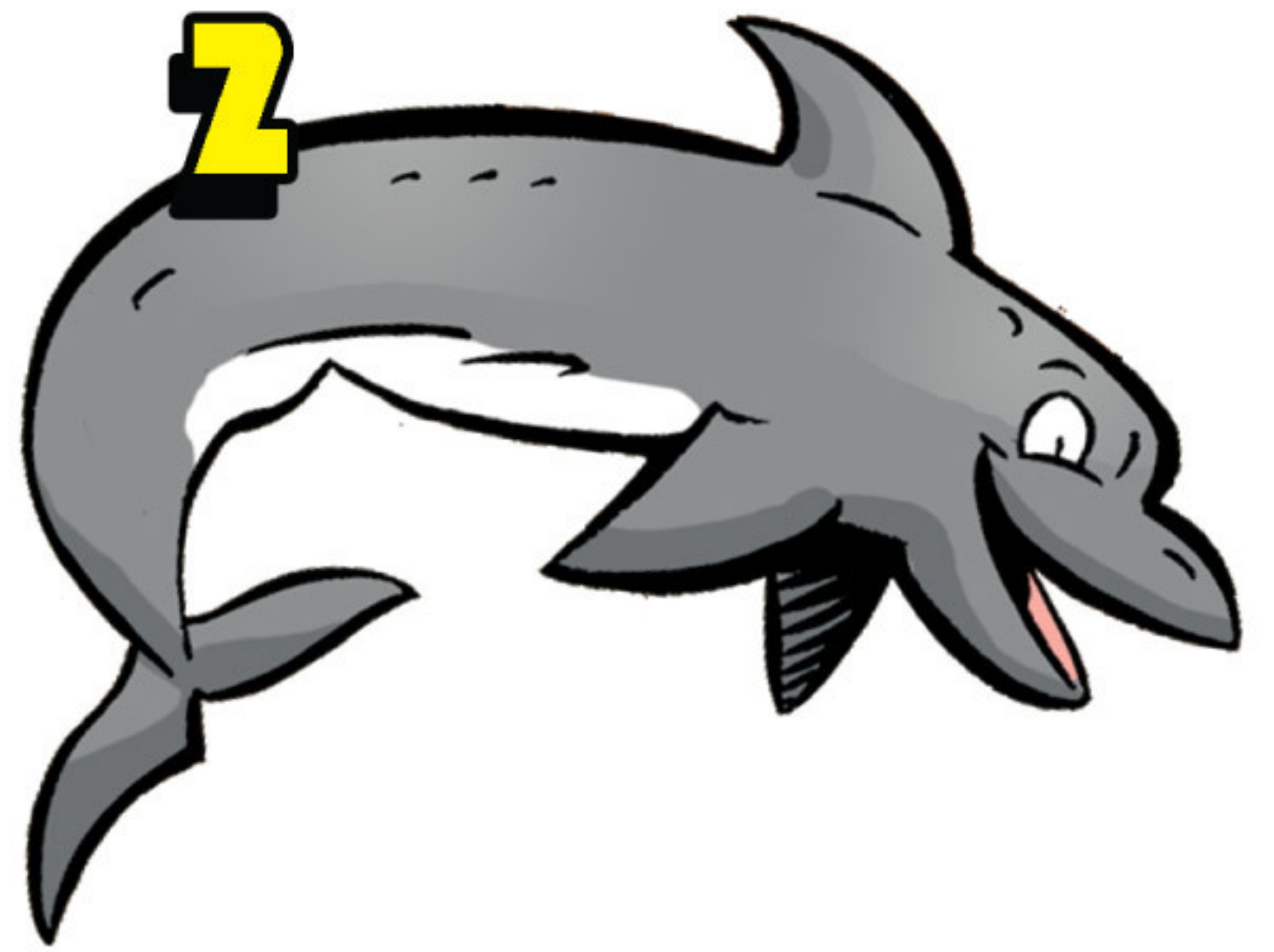


FREEDOM FIGHTERS DEL OCEANO

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Tails #1

Los Freedom Fighters del Oceano son los principales defensores. Como sus dominios submarinos son tan vastos, la mayoría de sus hazañas pasan desapercibidas. Cuentan con el apoyo de la **Agencia de Inteligencia del Plancton** (o AIP). Han sido decisivos en la derrota de agentes del **Imperio Eggman**, como **Octobot**, y de villanos acuáticos como el gángster **Eel Capone**.



Miembros

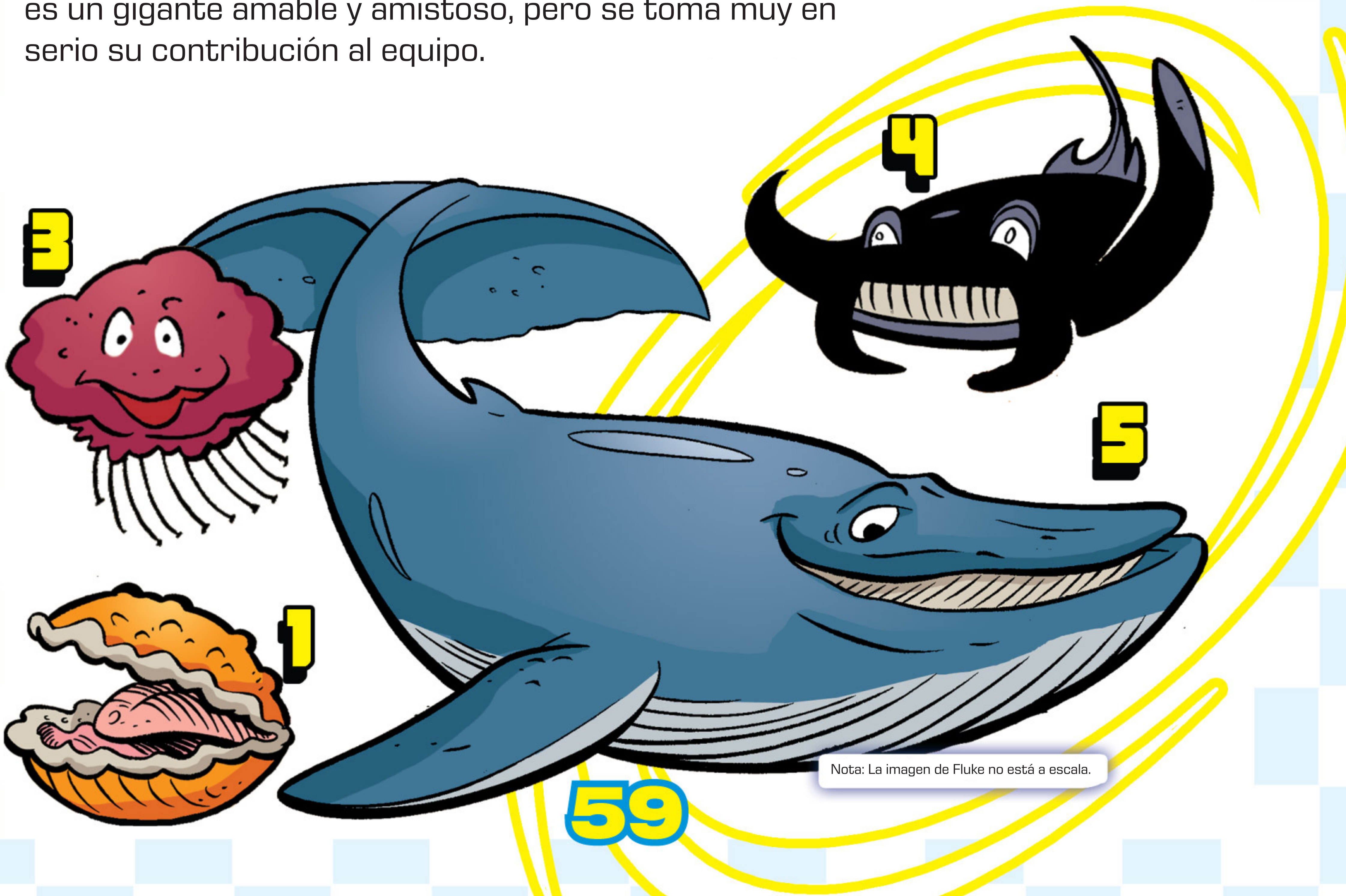
Bivalve Clam (1) - Una almeja parlanchina con un caparazón duro y un potente chorro de agua ofensivo.

Bottlenose Dolphin (2) - Un finja entrenado, el ninja del océano. Rápido, ágil e increíblemente hábil. Dado que es un mamífero, también es la conexión del equipo con el mundo de la superficie.

P.B. Jellyfish (3) - Un sabelotodo con una potente picadura eléctrica.

Ray the Manta (4) - De voz suave y alegre, Ray se desliza por el agua con la misma velocidad y destreza que **Bottlenose**. Tiene un afilado aguijón en el extremo de la cola, aunque rara vez piensa en usarlo.

Fluke the Blue Whale (5) - Fluke es el tanque del equipo. Mide más de ochenta pies de largo y tiene el tamaño y la fuerza para enfrentarse a cualquier cosa que el resto del equipo no pueda manejar. Fluke es un gigante amable y amistoso, pero se toma muy en serio su contribución al equipo.



LOS FREEDOM FIGHTERS DE SAND BLAST

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #62- 63

Los Freedom Fighters de Sand Blast City son una famosa banda de rebeldes con base en **Ciudad de Sand Blast**, en el **Gran Desierto**. Aunque luchan contra el Imperio de Eggman, son muy crueles y utilizan medios muy cuestionables.

Hasta la fecha han intentado encarcelar y atacar a **Sonic**, **Tails** y **Bunnie**. Su duro trato a los antiguos **Robianos** llevó a la creación de una división de **la Egg Legión Oscura** en el Gran Desierto. Ahora están en guerra con esta facción por el control de la **refinería de Petroleo Oceánica** del Imperio Eggman. Aunque todos los ciudadanos de la Ciudad de Sand Blast se consideran miembros del equipo, hay un grupo líder de Sand-Blasters.

Miembros

Jack Rabbit (1) - El carismático y despiadado líder, Jack sólo se preocupa por el bienestar de sus Freedom Fighters. La salud y la vida de los demás no le importan.

Jolt the Roadrunner (2) - Habla rápido, piensa rápido y se mueve rápido. Jolt tiene una actitud desagradable y altiva, pero también es el saco de boxeo de los demás miembros.

Shift E. Wolf (3) - Trampero de mirada furtiva y falso intelectual que parece disfrutar mucho el capturar a sus enemigos. Sin embargo, debido a su fijación con las trampas, tiene dificultades en los enfrentamientos directos.

Tex the Lizard (4) - Su piel gruesa y escamosa le convierte en el más duro del equipo, pero no es la única razón por la que es difícil acercarse a él. Luchador feroz de pocas palabras, incluso **Jack** prefiere no meterse con él.

Avery the Bear (5) - Experto en armamento con un oscuro sentido del humor. Posee cierta destreza técnica, la suficiente para fabricar armas y mantener en funcionamiento los elementos esenciales de la ciudad.



GEOFFREY ST. JOHN

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #20

Habilidades:

Entrenamiento de combate - Geoffrey ha recibido entrenamiento formal, lo que le sitúa un peldaño por encima de la mayoría de los Freedom Fighters.

Guantelete con ballesta - dispositivo montado en la muñeca que dispara una variedad de proyectiles con precisión.

Geoffrey nació antes de la **Gran Guerra**, y su madre murió poco después de su nacimiento. Quedó huérfano cuando su padre, **Ian St. John**, murió en combate poniendo a salvo a la **reina Alicia** y al **príncipe Elias Acorn**. Joven, solo y asustado, fue propenso a las manipulaciones de **Ixis Naugus**.



GEOFFREY Y SONIC SE ENFRENTARON INICIALMENTE POR EL AFECTO DE SALLY ACORN

Tutelado a través de un talismán mágico, Naugus le enseñó magia del viento a Geoffrey y este se educó a sí mismo usando los registros de su padre. Se dirigió al oeste y formó la **Rebel Underground** con notas robadas al **general Armand D'Coolette**. durante la **Primera Guerra de Robotnik**, Geoffrey lideró a la Resistencia Rebelde hacia el este para derrotar al **Dr. Robotnik** y preparar el reino para el regreso de su maestro.

Ha tenido un pasado turbulento con los **Freedom Fighters**. Fue rival de **Sonic** tanto por el título de "héroe" como por el afecto de **Sally**. Tras la caída inicial del Dr. Robotnik, el **rey Maximillian Acorn** encargó a Geoffrey que creara un equipo de élite - el **Servicio Secreto** - para encontrar y rescatar a su esposa e hijo desaparecidos. Geoffrey reunió a una extraña selección de agentes, entre los que destacaba **Hershey Cat**, que más tarde se convertiría en su esposa.

Geoffrey se enfrentó entonces a una letanía de fracasos. Sus intentos de moldear al Príncipe Elías llevaron al joven al autoexilio. El Servicio Secreto se desmoronó gracias al **Dr. Eggman**. Geoffrey encontró la fuerza para continuar en Hershey y, durante un tiempo, vivió por y para ella, olvidando su lealtad a Ixis Naugus. El dúo de agentes secretos terminó cuando Hershey pareció morir en acto de servicio. Con el corazón destrozado, Geoffrey volvió a su misión original y se encargó de que Naugus fuera coronado rey. Rápidamente se hizo evidente que la "naturaleza excéntrica" de Naugus era pura villanía y Geoffrey trató de hacerlo reflexionar sobre sus actos. En cambio, Naugus lo poseyó. El destino de Geoffrey es desconocido.



GEOFFREY CON EQUIPO DE CAMPO



Primera aparición:

Dulcy the Dragon: Sonic the Hedgehog #29

La tribu dragón: Sonic the Hedgehog #155

Habilidades: **Vuelo** - Todos los dragones pueden volar. Dulcy aún tiene problemas con los aterrizajes.

Fuego - Todos los dragones pueden exhalar fuego por la boca.

Escarcha - Todos los dragones pueden lanzar rayos congelantes por la nariz.

Manipulación del aire - Los dragones pueden inhalar grandes cantidades de aire y usarlo para aumentar su masa, crear cortinas de humo o fuertes vientos al exhalarlo.

Cola Poderosa - Debido a sus cortos brazos, los dragones tienen una cola muy fuerte.

Espíritu puro - Su corazón puro les ayuda a detectar las malas intenciones.

DULCY Y LA TRIBU DRAGON

La raza de los dragones está rodeada de misterio. Una leyenda dice que proceden del **Reino Dragón**, en el lejano oriente, y que su terrible poder moldeó la tierra. En esta leyenda, se dieron cuenta de su irresponsabilidad y abandonaron esas

tierras en paz, dejando tras de sí la profecía que decía que la tierra sería algún día unida por el "Gran Rey Loto Dorado". Otro relato dice que nacieron de los fuegos primordiales de **Mobius**, los mismos fuegos en donde sus espíritus van después de morir y donde continúan renaciendo hasta el día de hoy. Este estanque místico de magma ardiente descansa en las profundidades del corazón de la ciudad volcánica de **Vesuvio**, la legendaria

capital de todos los dragones. Los dragones son tradicionalmente una sociedad matriarcal, pero sus pérdidas durante la **Primera Guerra de Robotnik** obligaron a que todas las responsabilidades de liderazgo recayeran en el único anciano que quedaba, un macho llamado Glint. Los dragones viven principalmente ocultos en Vesuvio a pesar de sus increíbles poderes. Su único contacto con el mundo exterior es su embajadora, Dulcy. Dulcy perdió a su madre, **Sabina**, en la Primera Guerra de Robotnik. A pesar de ello (y quizás impulsada por su claustrofobia), exploró el mundo exterior en contra de los deseos de Glint. Sus exploraciones la llevaron a conocer y unirse a los **Freedom Fighters**. Por sus acciones, sin embargo, su tradicional Anillo nasal fue sustituido por un Anillo de poder, que inhibía muchos de sus talentos innatos. Después de muchos años, resultó ser fundamental para rescatar a Vesuvio de una invasión del **Imperio Eggman**, y se le devolvió su Anillo nasal original.

Dulcy tiene un carácter muy cariñoso e infantil. Aunque normalmente es entrañable, le trajo problemas cuando conoció al violento e inestable **Zan** en la **Isla Pyro**. Creyó que había encontrado el amor y una pareja, pero no podía reconocer que la estaban maltratando. Dulcy fue rescatada por sus amigos los Freedom Fighters mientras Zan moría en combate contra la unidad **Sigma-Alfa de GUN** por aquel entonces. Ahora está libre de Zan y de las restricciones de su tribu. Sigue visitando con frecuencia **Nueva Mobotrópolis**, pero ahora que el mundo está realmente abierto para ella, disfruta de cada minuto.



ARCTIC FREEDOM FIGHTERS

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #26

Al principio, los Arctic Freedom Fighters no eran más que un grupo de activistas que buscaban ayudar a la región ártica durante la **Primera Guerra de Robotnik**. Tras unirse a los **Freedom**

Fighters en una misión, algunos de sus miembros quisieron organizarse mejor y ser más proactivos. Otros prefirieron mantenerse al margen de los combates. El conflicto de ideologías dividió al equipo durante un tiempo. Sin embargo, las agresiones del **Imperio Eggman** durante la **Segunda Guerra de Robotnik** volvieron a unirlos para bien o para mal.

Miembros

Guntiver the Arctic Wolf (1) - Guntiver es el líder del equipo, aunque sólo sea porque fue él quien dio el impulso inicial para organizarlo. Rápido y ágil, dirige el equipo con un enfoque muy sensato.

Augustus the Polar Bear (2) - El músculo bruto del equipo, es rudo tanto en sus modales como en su forma de hablar. Le tiene un cariño fraternal a Sealia.

Sealia Seal (3) - Una nadadora experta con un acento como el de **Antoine D'Coolette**. Sealia estaba en contra de convertirse en una combatiente activa, pero el sufrimiento de los que la rodean la hizo cambiar de opinión.

Flip Penguin (4) - Hablador rápido y un poco bromista, Flip es el más rápido del equipo bajo el agua y en el hielo. En tierra, sin embargo, tiene que recurrir a sus acrobacias.

Erma Ermine (5) - Erma fue la más firme en la lucha contra el Imperio Eggman. Parece poseer cierto nivel de entrenamiento formal para respaldar su actitud despiadada. También posee la habilidad de camuflarse como **Espio the Chameleon**.



FREEDOM FIGHTERS ORIGINALES

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #142



SONIC CUENTA
CUENTA LA HISTORIA
DEL EQUIPO A HOPE
KINTOBOR

Después de que el **Dr. Ivo Robotnik** conquistara Vieja Mobotrópolis, un pequeño grupo de miembros de la antigua **Guardia Real**. Los esfuerzos iniciales por retomar la capital, dirigidos por el **general Armand D'Coolette** fueron desastrosos. El puñado de militares que quedaba se unió en el refugio de la **aldea de Knothole** y se convirtieron en los primeros Freedom Fighters. Sus esfuerzos sirvieron de inspiración para la siguiente generación de Freedom Fighters liderada por la **Princesa Sally Acorn**. El equipo llevó a cabo pequeños ataques para frenar el dominio del Dr. Robotnik en la región. Al final, sin embargo, el equipo fue traicionado por uno de los suyos. Fueron robotizados y arrojados a la Zona del Silencio, donde se perderían para siempre.

Miembros

Coronel Tig Stripe (1) - Un tigre majestuoso que salió de su retiro para organizar el equipo. Educado en las viejas tácticas de la **Gran Guerra**, fue un estratega astuto que cosechó algunos éxitos antes de la derrota del equipo. Dejó atrás una viuda.

Spot Long (2) - Jirafa especializada en reconocimiento. El más joven del equipo, estaba ansioso por contraatacar al Dr. Robotnik y recuperar su ciudad.

Sir Peckers (3) - Una paloma que fue nombrada caballero por su valentía en el reparto de correspondencia durante la Gran Guerra.

Bull Bones (4) - Un bulldog que sirvió como diputado. Nunca estuvo satisfecho con las tácticas de guerrilla de Tig, pero siguió lealmente la estrategia del coronel.

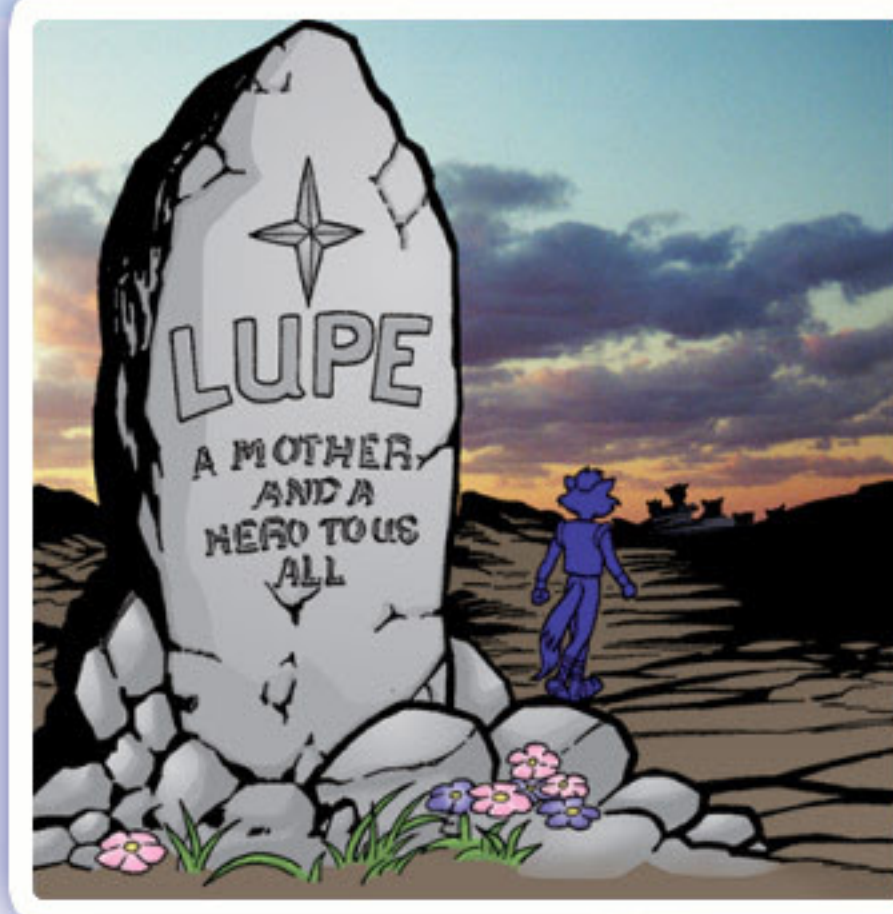
Trey Scales (5) - La cobra que traicionó al equipo. El motivo oficial de Trey era el poder personal, añadiendo que la traición estaba en su naturaleza. Sin embargo, dado que aún llevaba la gorra del uniforme de la antigua milicia de las **Baronías del Sur**, cabe preguntarse si su último acto fue un desesperado (aunque débil) acto de agresión contra el **Reino Acorn**.



LUPE y su MANADA

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #46



SE HONRA EL
ESPÍRITU DE
LUPE TRAS
SU TRÁGICA
ROBOTIZACIÓN

Aunque su hogar ancestral se encuentra en el norte de **Soumerca**, las tribus modernas de la Manada de Lobos vivían en ciudades avanzadas en el Oeste de **Northamer**. Su modo de vida fue destruido en los primeros años de la **Primera Guerra de Robotnik**, con los lobos robotizados o dispersos y sus ciudades destruidas. Los Freedom Fighters de la Manada de Lobos, liderados por Lupe, fueron un grupo que decidió viajar al este y luchar. Al final de la Primera Guerra de Robotnik, se dirigieron su hogar para reunir a su gente. Las dificultades los ralentizaron en su misión hasta el comienzo de la **Segunda Guerra de Robotnik**, pero finalmente regresaron a su tierra natal. Ahora, todas las tribus esparcidas se han unido en la Nación de la **Manada de Lobos**, y todos los jefes responden ante la recién nombrada Gran Jefa Lupe.

Miembros:

Lupe (1) - Valiente y noble, Lupe partió para enfrentarse al **Dr. Robotnik**. Guió a su manada hacia el este y luego de vuelta a casa antes de ser temporalmente robotizada. Por su valor y coraje, fue nombrada con unanimidad **Gran Jefa** de la Nación de la Manada de Lobos.

Lobo (2) - El generoso y cariñoso marido de Lupe, y jefe de su manada. Lobo desconfía mucho de los Felidae. **Marcos y María** - El travieso hijo pequeño de Lupe y la mandona hija mayor de Lobo. **Aerial & Athena** - Gemelas Overlander encontradas y adoptadas por la manada de Lupe. Aerial suele hablar en nombre de su hermana, que es muda.

Reynard - El segundo de Lupe y Lobo en la manada. Es cauto, franco y observador, a veces hasta la exageración.

Diablo (3) - Un poco mayor que sus compañeros de manada, Diablo suele ser tranquilo e introspectivo, pero su optimismo le lleva a menudo a discutir con Reynard. Es el primero con una lección o parábola para cualquier situación.

Canus (4) - El cocinero y el músculo pesado de la manada. Canus tiene un temperamento apacible y a menudo actúa como mediador.

Leeta y Lyco (5) -

Algo más jóvenes que los demás, estas gemelas son bastante acrobáticas; a pesar de ello, Leeta tiene miedo a las alturas. Actualmente son parte de los **Freedom fighters secretos**.

Drago - Ha sido exiliado de la manada y de la gran Nación Manada de Lobos por traicionar a su pueblo y ayudar al Dr. Robotnik.



NATE MORGAN Y EDDY THE YETI

DATOS DE LA PAREJA:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #64



NATE MORGAN
ROBOTIZADO
DESPUÉS DE
SU CAPTURA

Nathaniel Beauregard Morgan era un destacado geoquímico de **Overland**. Viviendo y trabajando en **Megaópolis**, Nate formaba parte del “Proyecto Herencia”, que trabajaba para entablar relaciones amistosas con los humanos **Federación Unida**. Nate fue pionero en la creación de la “Energía Sólida”, también conocida como Anillos de Poder. Estaban destinados a revolucionar la energía limpia, pero fue sabotado por el joven **Julian Kintobor**. Nate fue desterrado de Overland por los desastrosos resultados de su experimento. Vagó por el sur y, finalmente, fue rescatado por el **Reino Acorn** y se le ofreció asilo.

Allí, Nate completó su tecnología de Anillos de poder y ayudó al rey **Fredric Acorn** a iniciar un auge de prosperidad. Nate también se convirtió en tío sustituto del príncipe **Maximillian Acorn**. Enseñó a muchos jóvenes aspirantes, inspirando a Sir Charles Hedgehog a perfeccionar el proceso de forja de Anillos de Poder. Sin embargo, la reputación de Nate le valió la enemistad del **Señor de la Guerra Kodos** y el entonces mago real **Ixis Naugus**. No sólo acercaron el Reino Acorn a la guerra con Overland, sino que incriminaron a Nate Morgan como espía de los Overlanders. Optando por el autoexilio, Nate vagó por **Mobius**. Se topó con la cueva que se convertiría en el **CG Freedom** y dejó una forja de anillos que se convertiría en el **Lago de Anillos**. Viajó a Station Square y al Templo de Shazamazon, en la Gran Selva Tropical de Soumerca. Nate acabó en la **Tundra del Sur**, donde se instaló en un castillo que antaño utilizó la **Orden de Ixis**. Allí conoció y rescató a Eddy, un mutante al que salvó al implantarle prótesis robóticas. Los dos vivieron en paz hasta que fueron encontrados por Ixis Naugus, Sonic y Tails. En el siguiente conflicto, el castillo de Nate fue destruido y Eddy se sacrificó para salvar a su amigo. Nate regresó a la **Vieja Mobotrópolis**, donde fue recibido tanto con agrado como respeto. Mientras que el rey Maximillian Acorn recordaba con cariño al “tío Nate”, muchos mobianos desconfiaban del overlander. A pesar de todo, Nate volvió a la enseñanza y a la investigación hasta el comienzo de la **Segunda Guerra de Robotnik**. Nate desempeñó un papel fundamental en el rescate de su pueblo del **Dr. Eggman**, pero al precio de ser robotizado. Nate formó parte del puñado de Overlanders robotizados que cayeron presa del ataque nuclear que redujo **Robotrópolis** a cenizas.



MOBIE Y EL EJERCITO GORILA

DATOS DEL EQUIPO:

Primeras apariciones:

Mobie: Sonic the Hedgehog #32

The Gorilla Army:

Sonic the Hedgehog #45

Mobie es un **Mobus Ursaide Sapiens** (u oso de las cavernas) de los antiguos tiempos de **Mobius**, justo después del reinado de los **mobosaurios**. Mobie era un artista y uno de los muchos mobianos que se alzaron para desafiar el dominio de Mammoth Mogul. Entonces, de una forma desconocida, terminó congelado.

Mobie fue encontrado miles de años después por los **Freedom Fighters** y descongelado. Al principio, Mobie no se adaptó bien al mundo moderno y sólo reconoció a los Freedom Fighters como amigos cuando **Sonic** hizo el esfuerzo de comunicarse a través de dibujos.

Mobie fue trasladado a la **Gran Selva**, donde acabó viviendo con un clan de gorilas. Al principio, los gorilas eran un grupo pacífico, e incluso llegaron a exiliar a uno de los suyos por ser demasiado militarista (**Simon**, que más tarde se convertiría en el **sargento Simian**). Sin embargo, la presión de la **Primera Guerra de Robotnik** acabó empujándolos a tomar las armas. Mobie, con su increíble fuerza, se convirtió en su arma secreta.

El **Ejército Gorila** se enfrentó brevemente a Sonic, pero finalmente los héroes se unieron para repeler el ataque del **Dr. Ivo Robotnik**. El Ejército Gorila se mantiene alerta para proteger la Gran Jungla y Mobie sigue feliz con ellos.



NERBS

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #10

Los Nerbs son una raza de **mobianos** subterráneos diminutos. Tienen narices grandes, dientes de roedor y mala vista. Su red de túneles se extiende por todo el continente **Northamer** y se rumorea que podría llegar a dar la vuelta al mundo. A pesar de los primeros esfuerzos de los **Freedom Fighters de Knothole**, los Nerbs y su reino cayeron en manos del **Imperio Eggman**. El pueblo fue utilizado para extraer recursos naturales para el Imperio, pero nunca robotizado - eran trabajadores suficientemente diligentes de forma natural. Tras el final de la **Primera Guerra de Robotnik**, se esperaba que la paz volviera al sencillo -aunque antisocial- pueblo.

En cambio, la mayoría de los Nerbs prefirieron la rigidez del gobierno del **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** y fueron de los primeros en unirse a la **Egg Legion Oscura**. Esclavizaron a la raza autóctona de monstruos gigantes, los **Krakens**, como mano de obra pesada y reanudaron la implacable explotación minera de **Mobius** para el dictador.

Ahora sólo un pequeño grupo de inconformistas se opone a la marea oscura. Se cuentan historias de un guerrero extraordinario, una princesa valiente, un guardia real, una desertora de la Legión y un mecánico superdotado que se esconden en las cuevas subterráneas. Superan obstáculos casi imposibles para encontrar al Rey Nerb y restaurar su antiguo reino.

NERBS E.L.O

KRAKEN



NERB FREEDOM FIGHTERS

DR. ROBOTNIK

IVO KINTOBOR "EGGMAN"

El Dr. Eggman nació como **Julian Kintobor** en el 3189, hijo de **Ivo y Bertha Kintobor**. En **Megaópolis**, Julian estudió con **Nate Morgan** antes de traicionarlo y apoderarse de su laboratorio. Más tarde, desarrolló armas para la **Gran Guerra**, utilizando a ciudadanos inocentes como sujetos de prueba. El **Ministro de Justicia**, su hermano, lo condenó a prisión, pero Julian escapó y huyó al extranjero, donde fue encontrado por **Jules y Charles Hedgehog**.

El **rey Maximillian Acorn** le concedió asilo. Fue instruido en las tácticas militares por el **Señor de la Guerra Kodos**, el cual, encontró un espíritu fuerte y despiadado, a pesar de su odio hacia los **Overlanders**. Kodos reveló sus propios planes para conquistar el reino y Julian aprovechó la oportunidad para traicionarlo. Con las tácticas de Kodos y su propio ingenio, Julian cambió el rumbo de la guerra y organizó el duelo final entre el **Rey Acorn** y el **Overlord Carlomagno**.

Luego, aprovechando el tiempo de paz para prepararse, Julian lanzó un golpe de estado contra la nación que lo acogió. Para su conquista utilizó tres cosas: los robots que había construido para **Mobotrópolis**, los planes de Kodos y el robotizador. Julian había descubierto la investigación de Sir Charles Hedgehog y saboteado el proyecto, convirtiendo el milagro médico en una herramienta de esclavitud. Conquistó la ciudad en horas y se rebautizó a sí mismo como "Dr. Ivo Robotnik" en honor a su padre y a su abuelo materno. A continuación, se dispuso a conquistar **Mobius**. Aunque encontró resistencia, nada le causó tantos problemas como los **Freedom Fighters de Knothole** - especialmente **Sonic the Hedgehog**. Aquí el tiempo toma dos caminos: en el **Universo Prime**, la guerra del Dr. Robotnik terminó con el disparo de su **Ultimate Annihilator**. Gracias a la traición de **Snively**, el Dr. Robotnik fue borrado de la existencia. Sin embargo, en otra línea temporal, su batalla final contra Sonic le llevó a ser robotizado y su cuerpo destruido. Cargó su mente en un satélite incompleto, donde conoció a su homólogo Prime y se inspiró para contraatacar. Este Robotnik alternativo consiguió reconstruir su cuerpo y destruir toda la vida en su Mobius.

Luego viajó a través del tiempo y el espacio para conquistar **Mobius Prime**. Aunque su cuerpo robótico fue destruido varias veces, cargó su conciencia en un nuevo cuerpo, el que ahora se llama comúnmente "Dr. Eggman". Odiaba el apodo, pero en un acto de empoderamiento, lo adoptó y llamó a su territorio el **Imperio Eggman**. Más tarde, el cuerpo robótico del Dr. Robotnik fue transformado en carne y hueso por los **Bem** como parte de un experimento, pero eso no cambió sus deseos letales. A pesar de repetidas derrotas, humillaciones e incluso la propia muerte, el Dr. Robotnik sigue gobernando con puño de hierro y una voluntad aún más oscura y fuerte.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

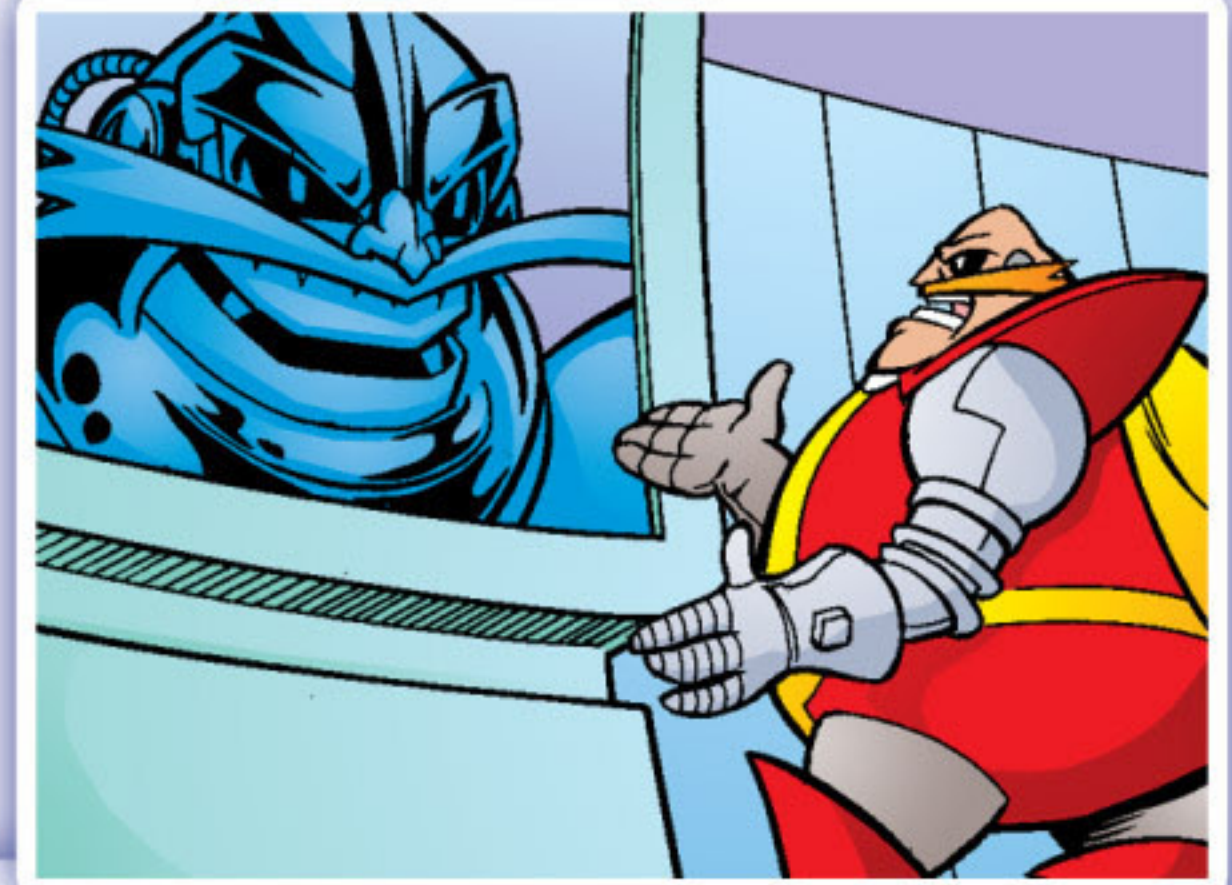
Como Julian Kintobor: Sonic the Hedgehog #43

Como Dr. Robotnik: Sonic the Hedgehog #0

Como "Dr. Eggman": Sonic the Hedgehog #75

Habilidades:

Genio - A pesar de su comportamiento excéntrico, el Dr. Robotnik posee un intelecto incomparable, capaz de imaginar, construir y manejar casi cualquier cosa.



DR. ROBOTNIK SE ENFRENTA AL QUE MÁS TARDE SE CONVERTIRÍA EN ROBOTNIK "2", CONOCIDO COMO "DR. EGGMAN"



SNIVELY

ROBOTNIK

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #8

Habilidades:

Genio: aunque no está a la altura del Dr. Robotnik, Snively sigue siendo un inventor increíblemente dotado.

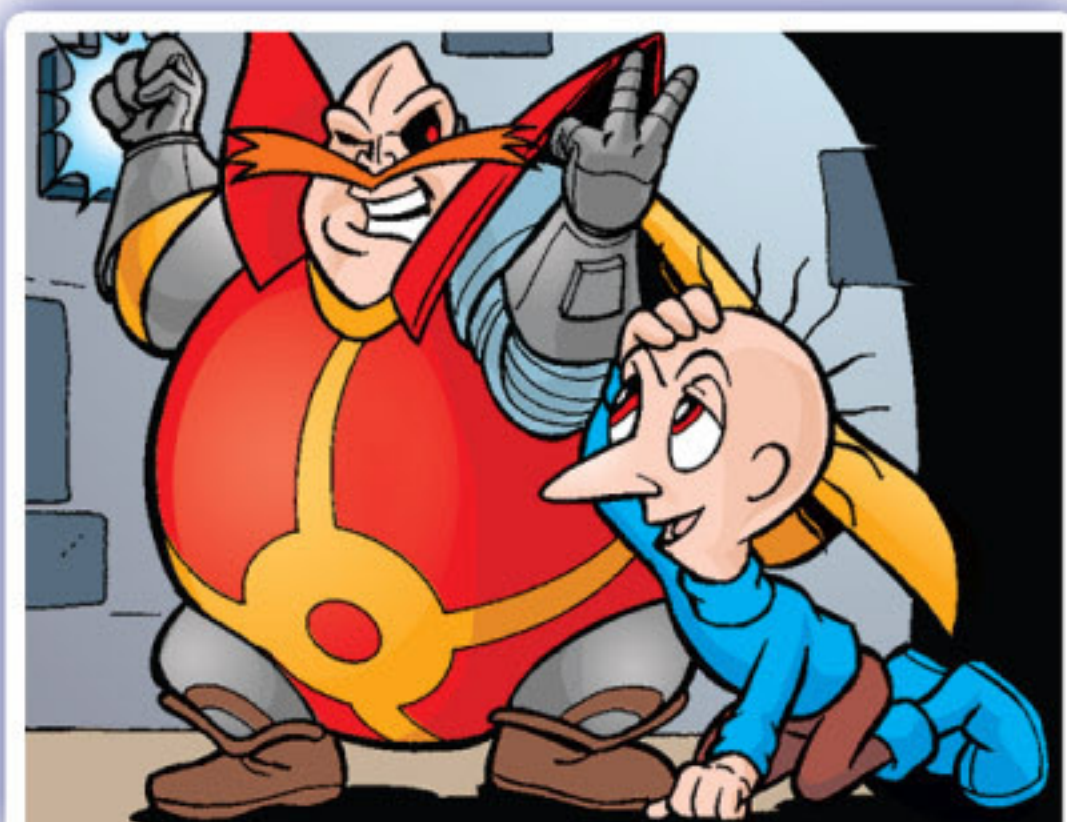
Snively Robotnik nació como **Colin Kintobor Jr** en 3206, hijo de **Colin** y **Miriam Kintobor**, que murió al dar a luz. Su padre Colin, intentó por todos los medios que esto no afectase a su hijo, pero Snively creció siendo todo lo que él no era: pequeño, débil y grotesco. Colin fue el primero en llamarle “Snively” por su manera de lloriquear apodado que el pequeño aspirante a tirano odiaba. La única persona que podía llamarlo así y hacerlo sonar entrañable era su querido tío, **Julian Kintobor**.

Durante la **Gran Guerra**, Snively siguió a Julian al **Reino Acorn** y realizó con gusto el trabajo sucio necesario para establecer el gobierno de su tío. Pero Julian, que había estado jugando con él desde el principio, abandonó la fachada y comenzó a maltratar a su sobrino. El amor de Snively se convirtió en odio y conspiró para apoderarse del imperio. Varios planes fracasaron hasta que asignó el código genético del Dr. Robotnik al **Ultimate Annihilator**, asegurando así la eliminación de su tío. Pero entonces fue arrestado por **Geoffrey St. John** y enviado al **Gulag del Diablo**.

Snively comandó brevemente a los primeros **Destructix** antes de “reunirse” con el **Dr. Eggman**. Temiendo por su vida, ayudó a los **Freedom Fighters** y se escondió, pero no pudo sobrevivir por sí solo. Cuando los **Overlanders** regresaron y se establecieron en **Robotrópolis**, intentó esconderse entre ellos, pero fue encontrado por Eggman y su padre Colin. El reencuentro padre-hijo pareció dulce, pero ambos eran conscientes del conflicto que había entre ellos.

Snively volvió a servir a su tío, e incluso se dejó robotizar para protegerse de la ciudad tóxica. Más tarde, los **Bem** lo devolvieron a la normalidad. Más tarde, el Dr. Eggman creó a su “hijo”, **A.D.A.M.** Snively vió el peligro que representaba la inteligencia artificial y se marchó de nuevo, uniéndose finalmente a los Freedom Fighters y a su grupo de intelectuales, “La **Inteligencia**.” Sin embargo, esta alianza duró poco, ya que la promesa de poder de su tío demasiado tentadora como para ignorarla.

Más tarde, Snively facilitó la breve toma del poder del **Dominio de Hierro** y se enamoró de la **Reina de Hierro**. Tras la derrota del Dominio de Hierro, intentó unir a su hermanastra **Hope** y a la Reina de Hierro para derrocar al **Imperio Eggman** por última vez, pero fue inútil. Ahora está encerrado en una **Prison Egg** en el interior del **Death Egg II** mientras una copia robótica suya toma su lugar al lado de la Reina de Hierro.

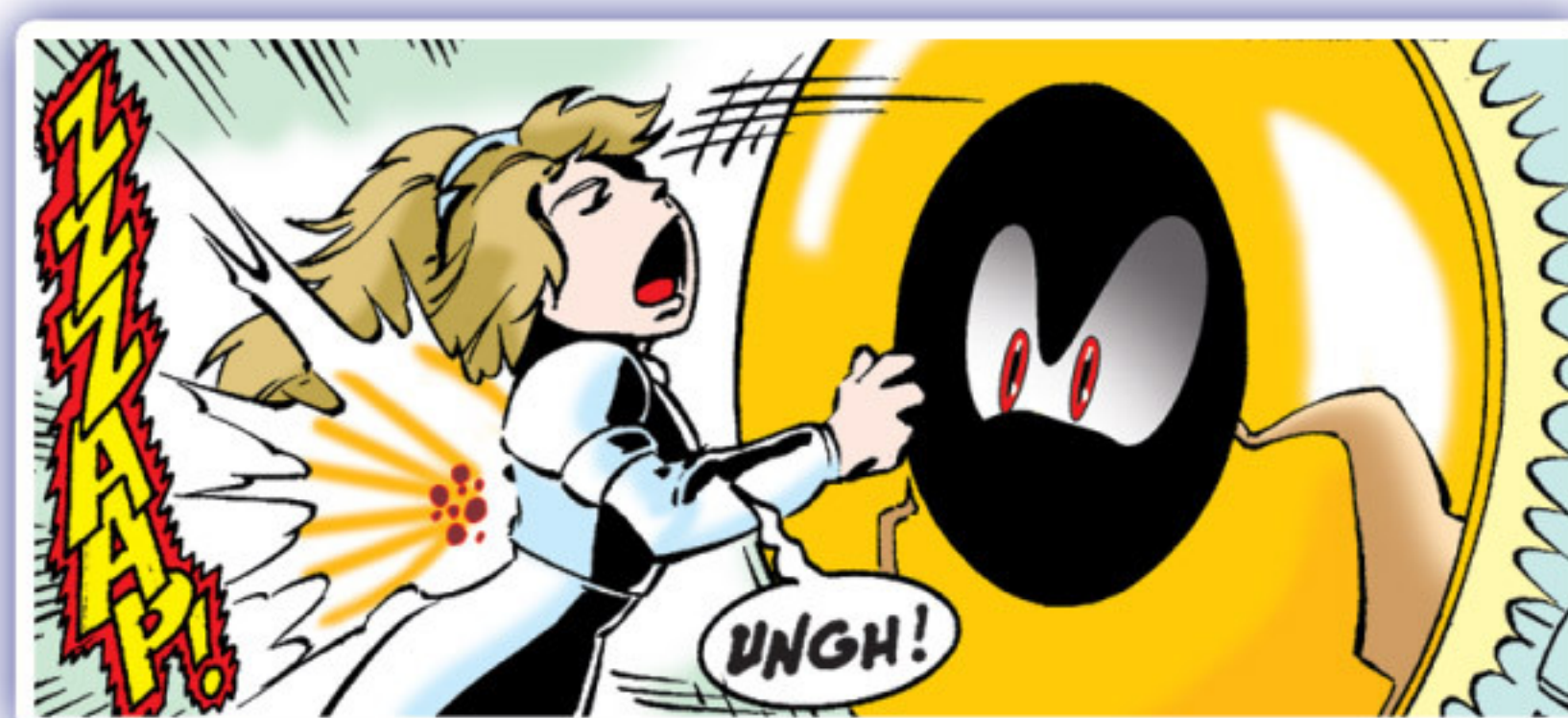
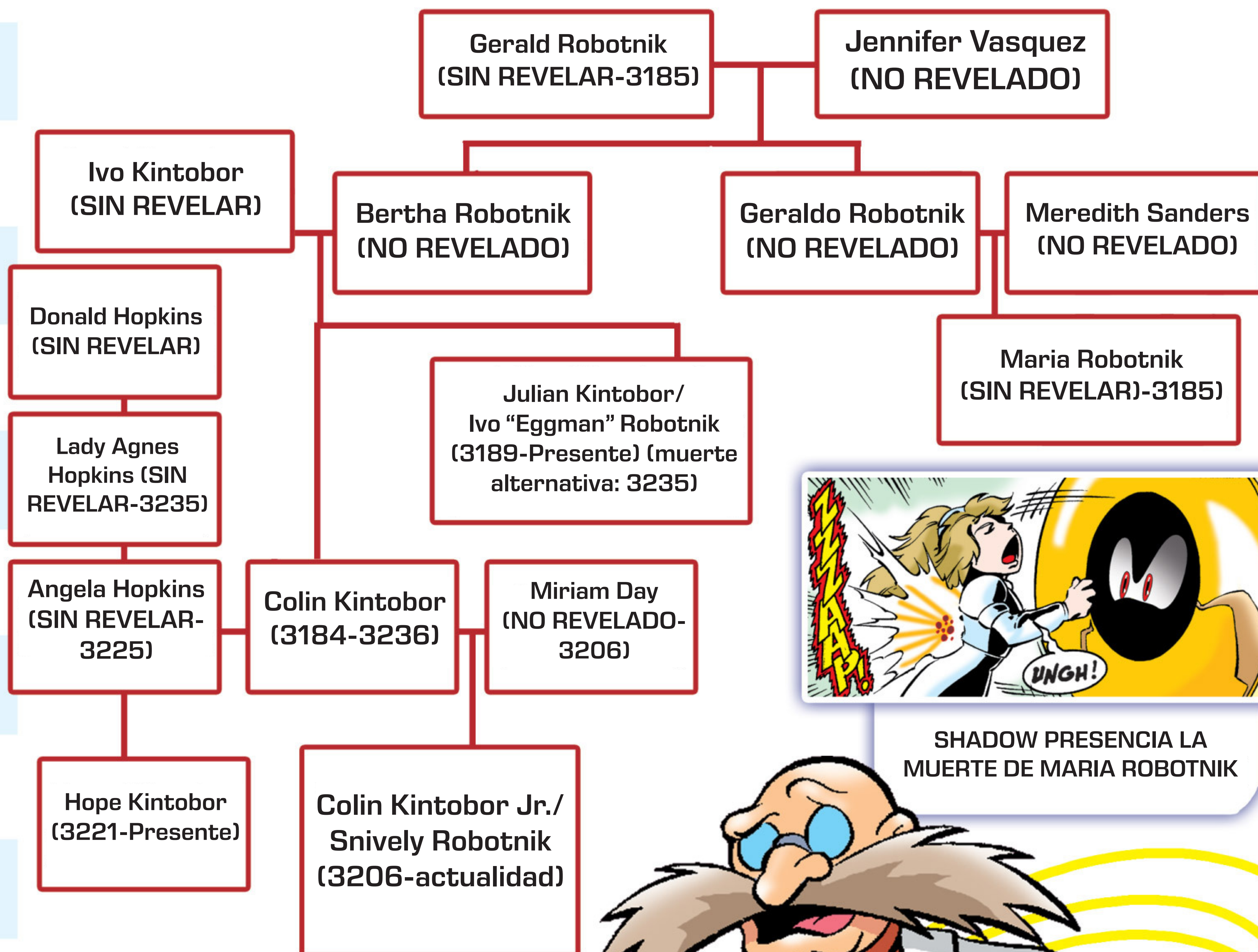


SNIVELY CON
SU TÍO JULIÁN

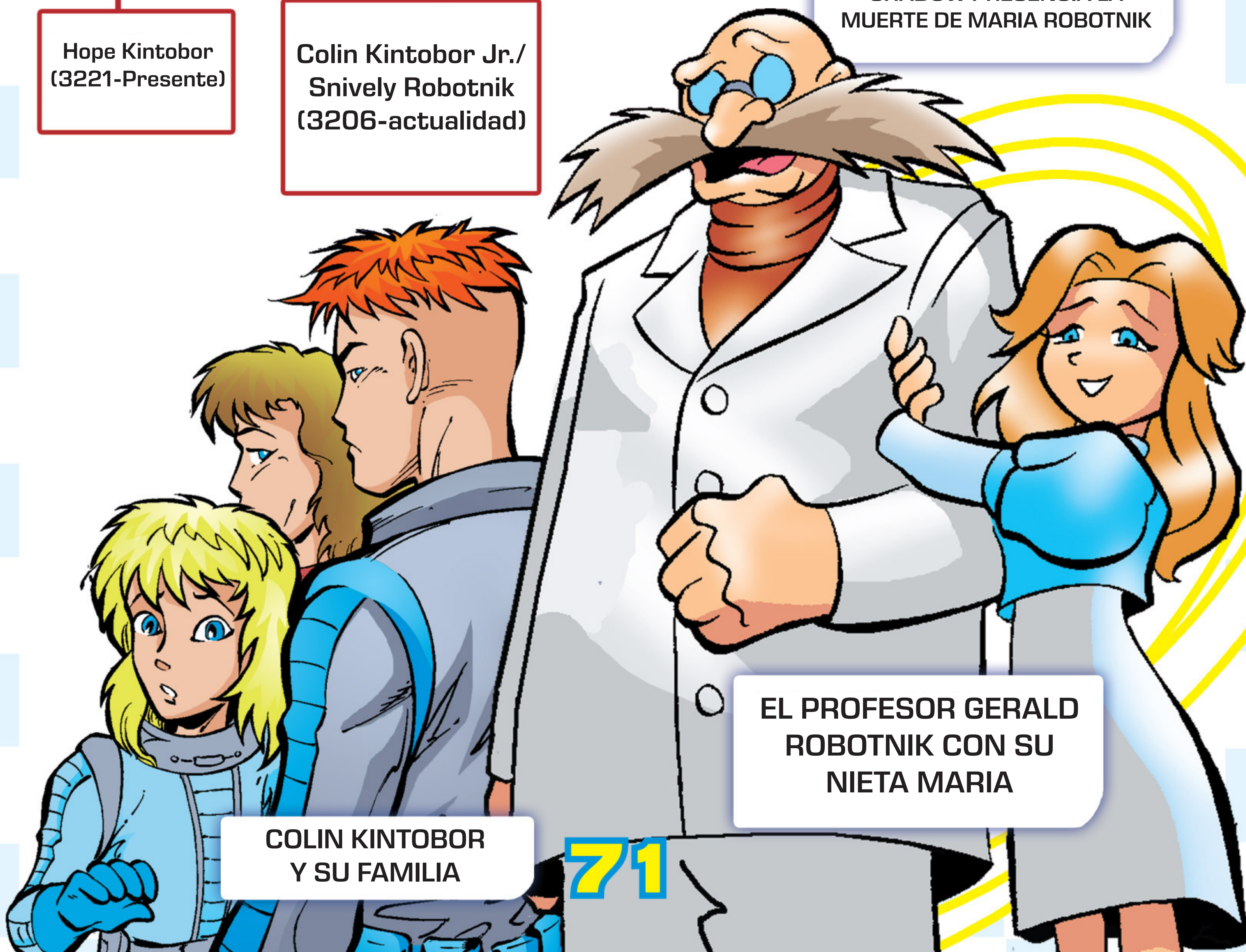


LINEAJE KINTOBOR

El árbol genealógico del **Dr. Robotnik** se remonta a más de 400 años, siendo **Brutus Kintobor** el primer miembro documentado, aunque se ha confirmado la existencia de un “Ivan Kintobor” de hace decenas de miles de años. Forman parte de la **Casa de Ivo**, llamada así por el fundador del linaje. El Dr. Robotnik, sin embargo, toma su nombre de una incorporación mucho más reciente a su linaje. Hasta aquí llega su familia conocida:



SHADOW PRESENCIA LA MUERTE DE MARIA ROBOTNIK



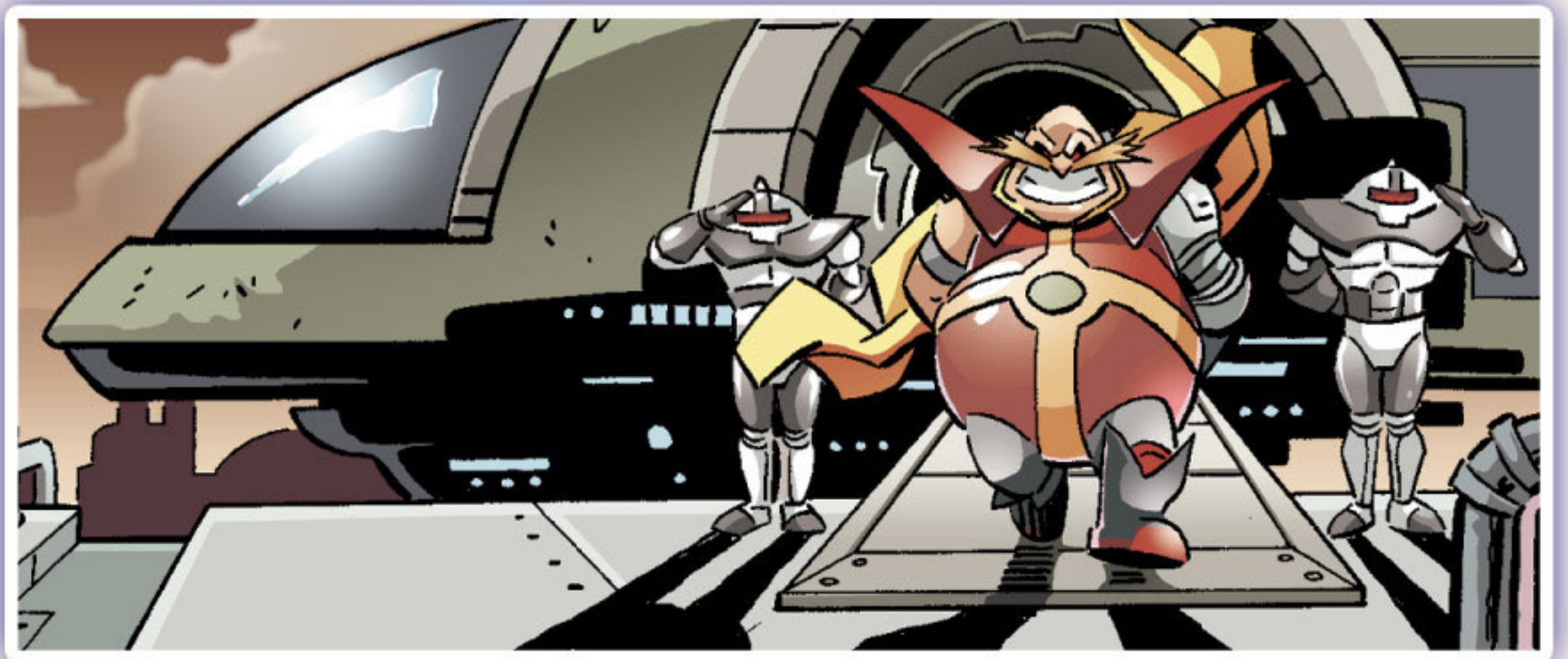
EL PROFESOR GERALD ROBOTNIK CON SU NIETA MARIA

COLIN KINTOBOR Y SU FAMILIA

EL IMPERIO EGGMAN

El Imperio Eggman se refiere a todas las tierras, ciudades y naciones reclamadas por el **Dr. Eggman**. Los habitantes del Imperio Eggman viven con el miedo constante a la impredecible ira del Dr. Eggman. Trabajan jornadas agotadoras para conseguir los recursos que Eggman necesita para sus hordas de robots. El pueblo carece de libertades y tiene y muy poco descanso.

La capital original era **Robotrópolis**, antes conocida como **Mobotrópolis**, la capital del **Reino Acorn**. Todos los que se resistieron durante la toma de poder fueron robotizados y convertidos en trabajadores o soldados de infantería enviados a capturar a sus antiguos seres queridos. Los pocos que se rindieron, esperando clemencia, también fueron robotizados.



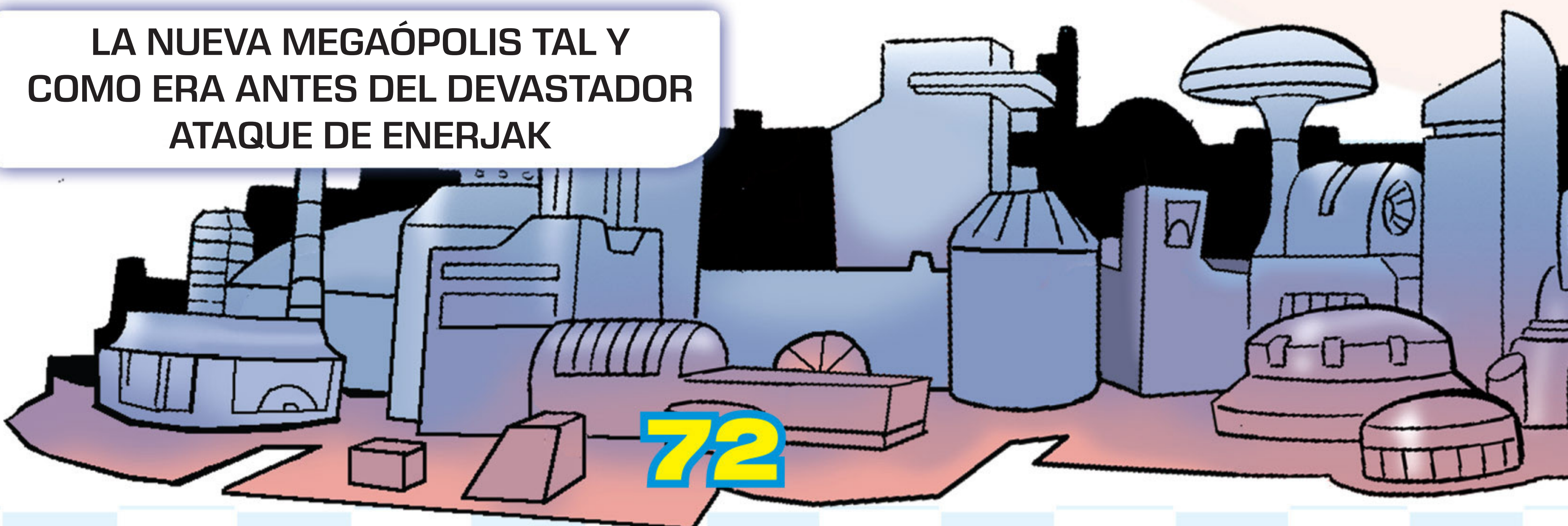
La red del Dr. Eggman se extiende por **Mobius** con múltiples satélites y drones terrestres. Con estos vigila a sus múltiples **Generales**, lacayos que vendieron sus tierras y su gente a cambio de poder. También los utiliza para emitir “entretenimiento” en sus **R.B.V.S**, televisores que difunden propaganda imperialista.

El imperio se estancó al final de la **Primera Guerra de Robotnik**, cuando el **Dr. Robotnik** fue destruido por su propio Ultimate Annihilator. Su segundo al mando, Snively, fue arrestado antes de que pudiera tomar el poder y los subjes regionales se contentaron con mantener sus posesiones.

Con el regreso del Dr. Robotnik llegó con un nuevo cuerpo y un nuevo apodo burlón: “Eggman”. El “Dr. Eggman” adoptó el insulto como nombre propio y rebautizo su impero con él, creando así oficialmente el Imperio Eggman. Tras la destrucción de Robotrópolis, el Dr. Eggman se trasladó a unas cuantas ciudadelas hasta que finalmente se estableció en la ciudad abandonada de **Nueva Megaópolis**.

La ciudad fue destruida por el cuarto **Enerjak**, que arrasó la mayor parte de ella y la totalidad de la **Horda Badnik**. El Dr. Eggman quedó al mando de su imperio desde un búnker conocido como el **Egg Dome**. El imperio recibió un nuevo ejército por parte de la **Kommissar Lien-Da** de la **Legión Oscura**.

LA NUEVA MEGAÓPOLIS TAL Y
COMO ERA ANTES DEL DEVASTADOR
ATAQUE DE ENERJAK

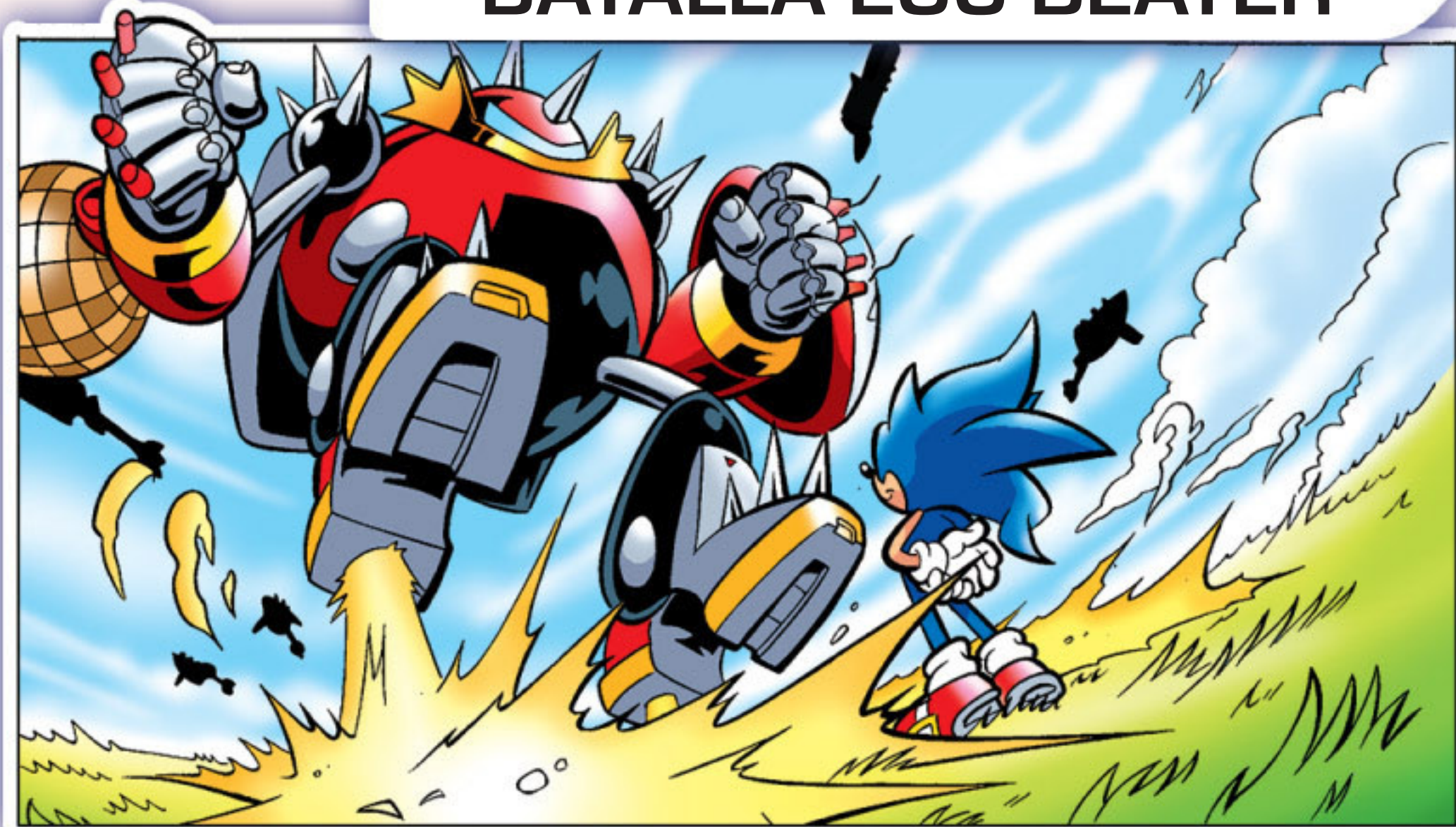


La Legión Oscura había sido despojada de sus mejoras cibernéticas por Enerjak y querían recuperarlas. El Dr. Eggman, que ya había empezado a aumentar el poder de sus aliados con mejoras robóticas (lo que más tarde se llamó "Legionización"), se hizo con los equidnas cyborg y les dió el nombre de la Egg Legión Oscura.

La **Reina de Hierro** y su **Dominio de Hierro** tomaron brevemente el control del imperio cuando el Dr. Eggman sufrió un colapso mental. **Sonic** la derrotó y el Dr. Eggman recuperó la cordura.

En la actualidad, el Dr. Eggman controla su red de **Generales** desde el **Death Egg II**, su estación de combate voladora. Aunque hay focos de resistencia que luchan valientemente, el Imperio Eggman sigue controlando la mayor parte del planeta.

EL DR. EGGMAN CON SU TRAJE DE BATALLA EGG BEATER



JERARQUÍA DEL IMPERIO

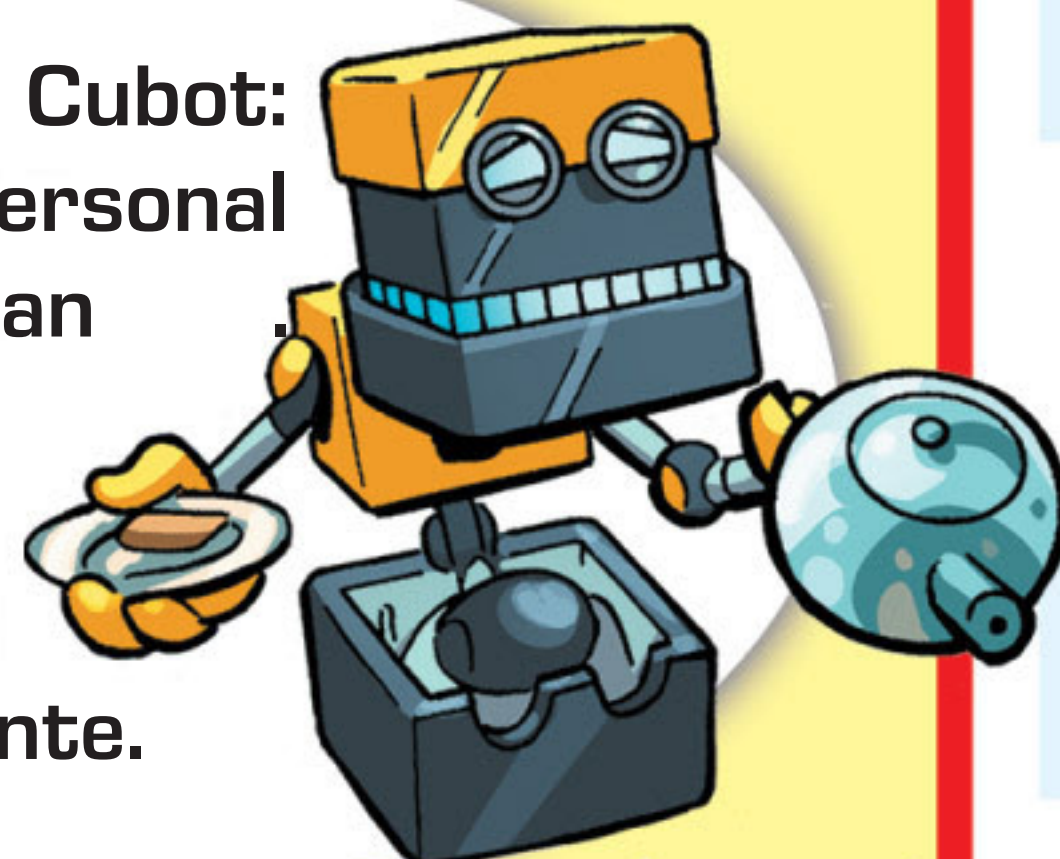
Dr. Ivo
"Eggman"
Robotnik:
Emperador



Orbot:
asistente
personal
del Dr.
Eggman.



Cubot:
asistente personal
del Dr. Eggman
El chip de voz
cambia
consta-
ntemente.



Generales:
Líderes de
las Divisiones
regionales de la
Egg Legión
Oscura.

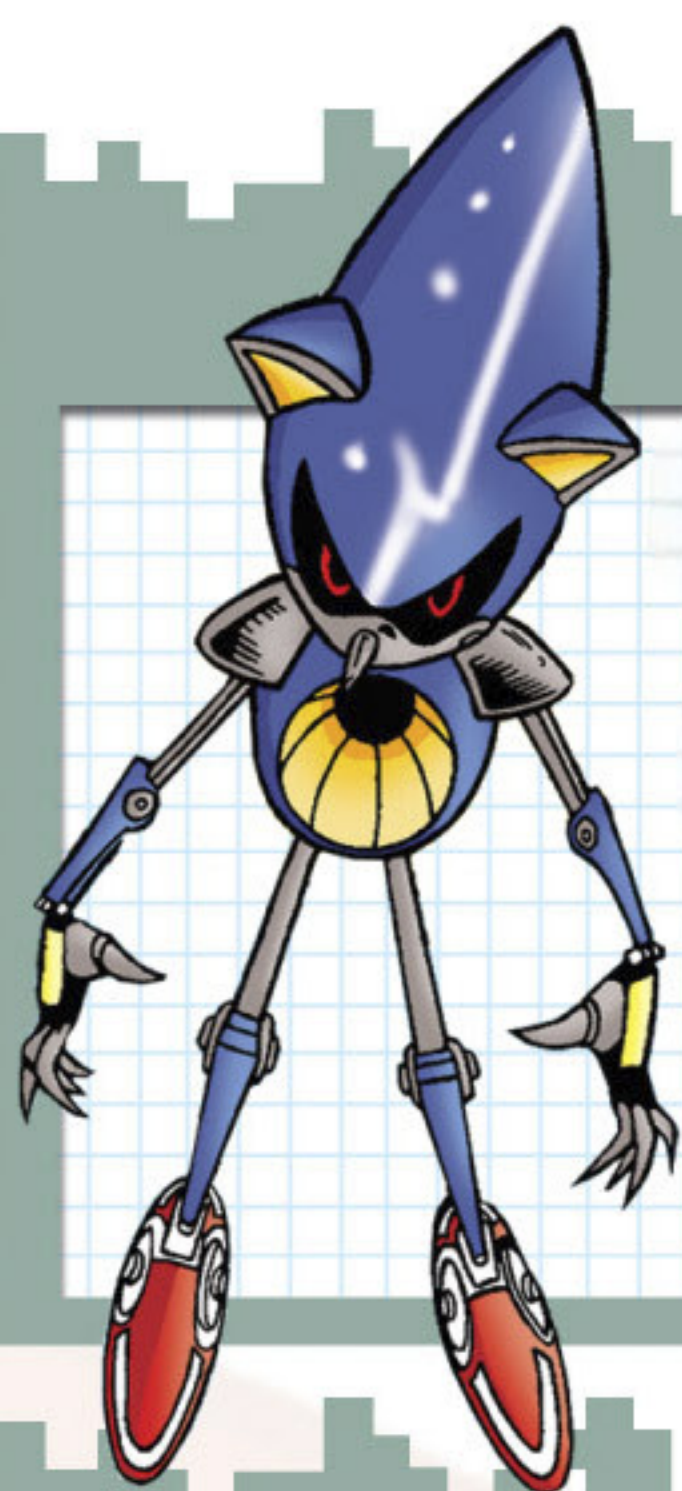


Egg Legión
Oscura: Ejercito del
Imperio Eggman.



SERIE METAL SONIC

La serie Metal Sonic hace referencia a los badniks diseñados a imagen de **Sonic the Hedgehog**, más concretamente a los letales robots azules denominados "Metal Sonic".

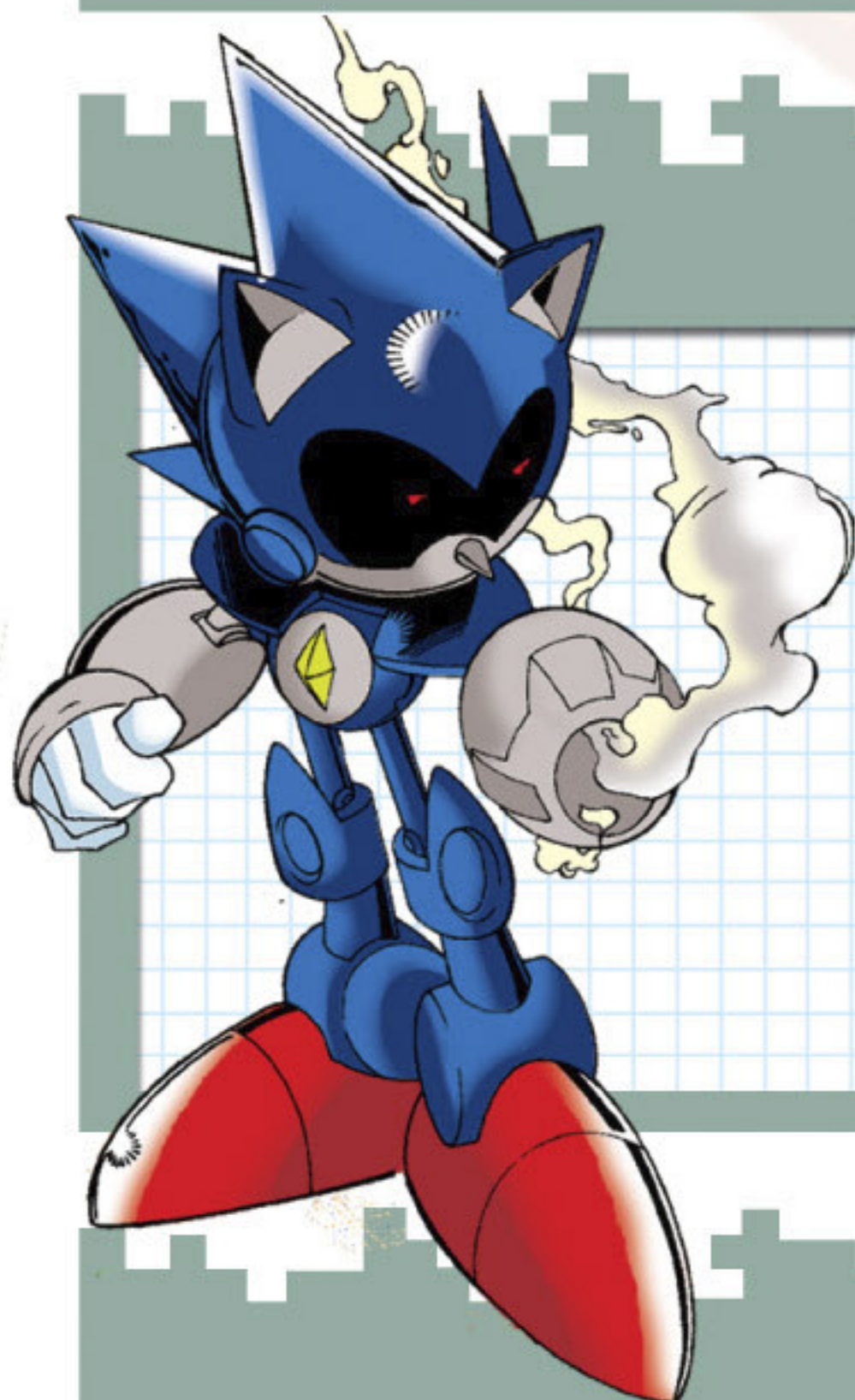
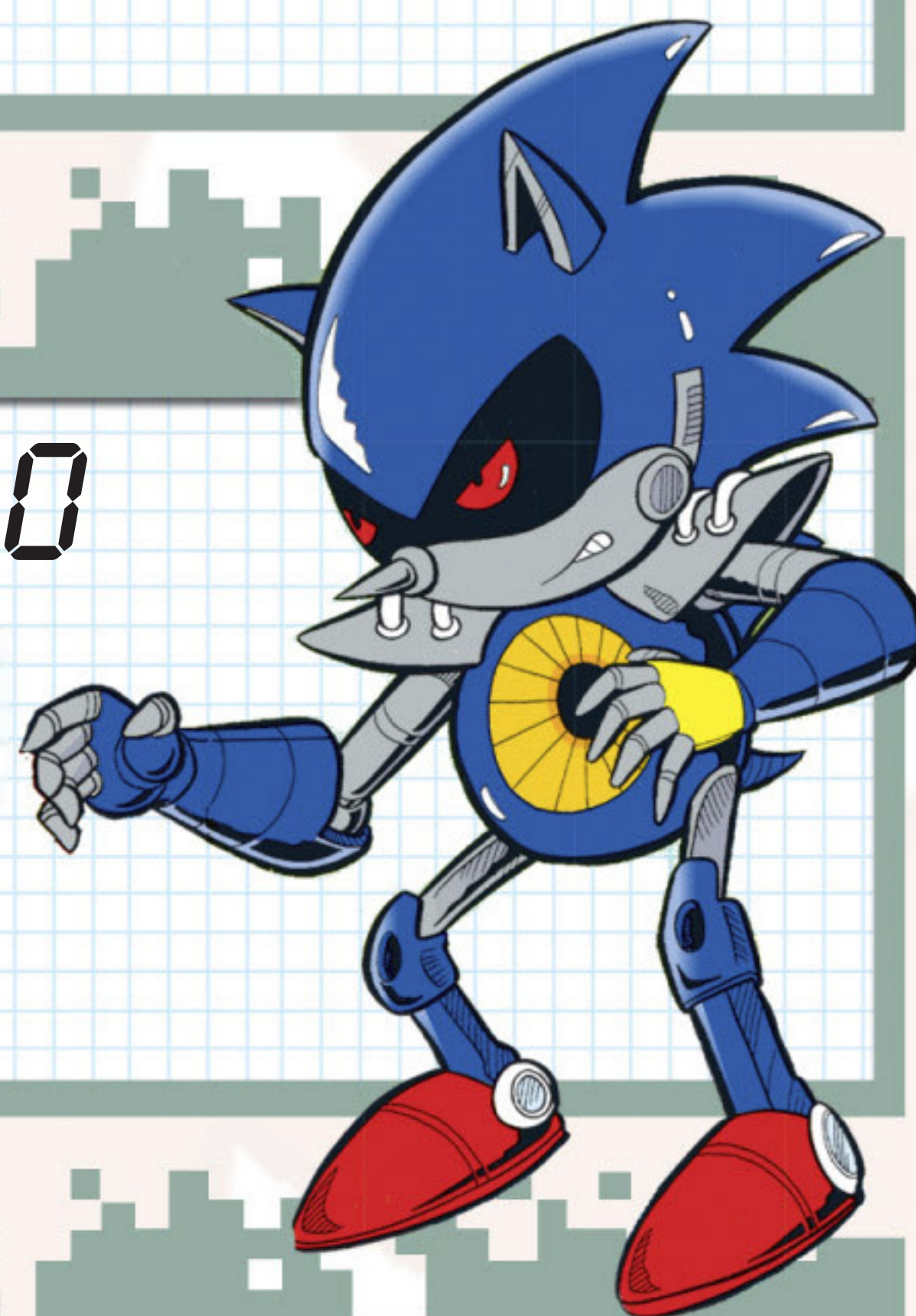


MODELO: METAL SONIC V1.0

Este Metal Sonic compitió con Sonic en la **Zona de Colisión** por las vidas de **Tails** y **Amy Rose**. Esta unidad acabó fundiéndose con el calor de su propio motor al intentar seguir el ritmo de Sonic.

MODELO: METAL SONIC V2.0

Reparado y mejorado, Metal Sonic se enfrentó a los **Chaotix** durante su primera misión juntos. Estaba potenciado por una gema de poder en su núcleo y fue aparentemente destruido.



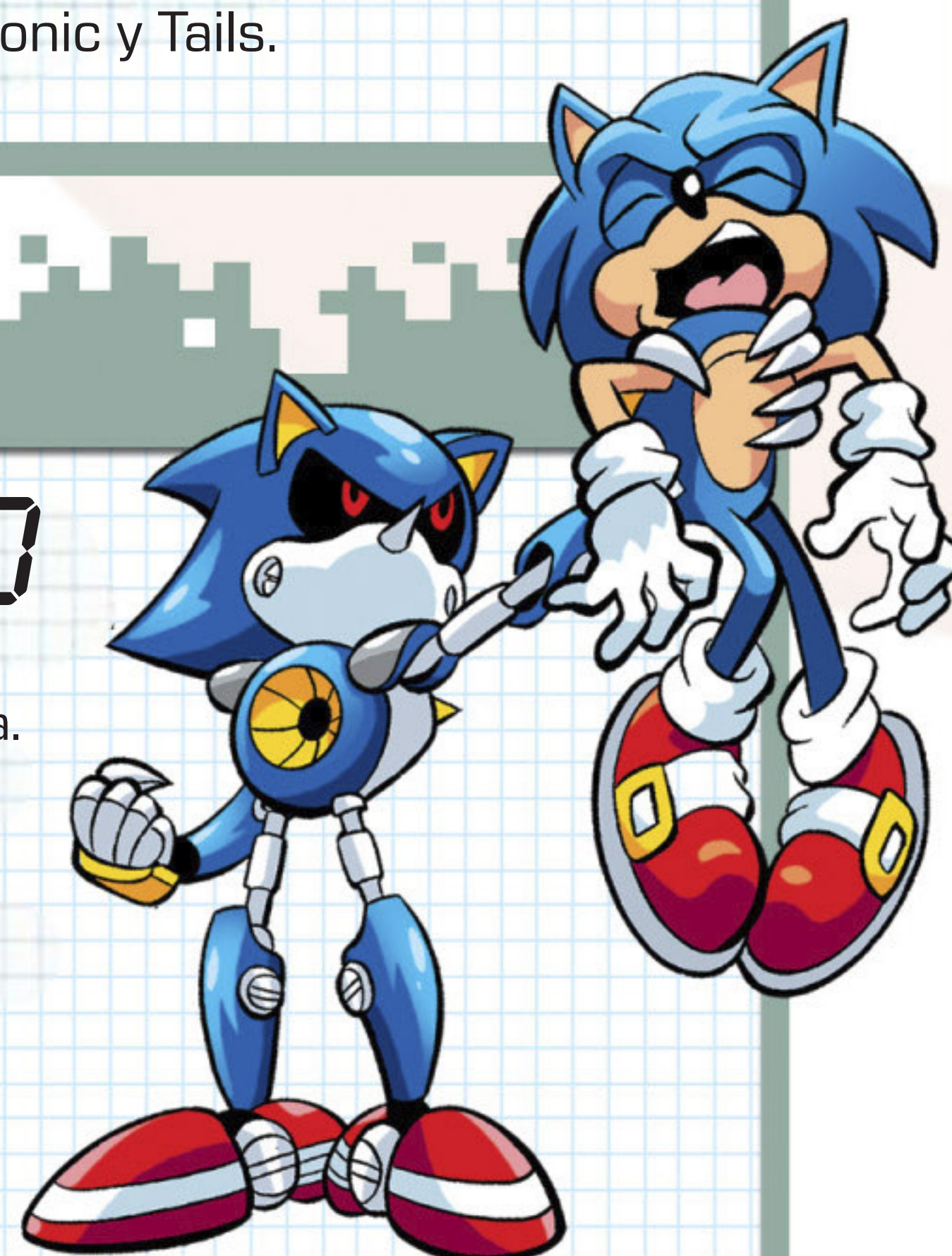
MODELO: METAL SONIC V2.5

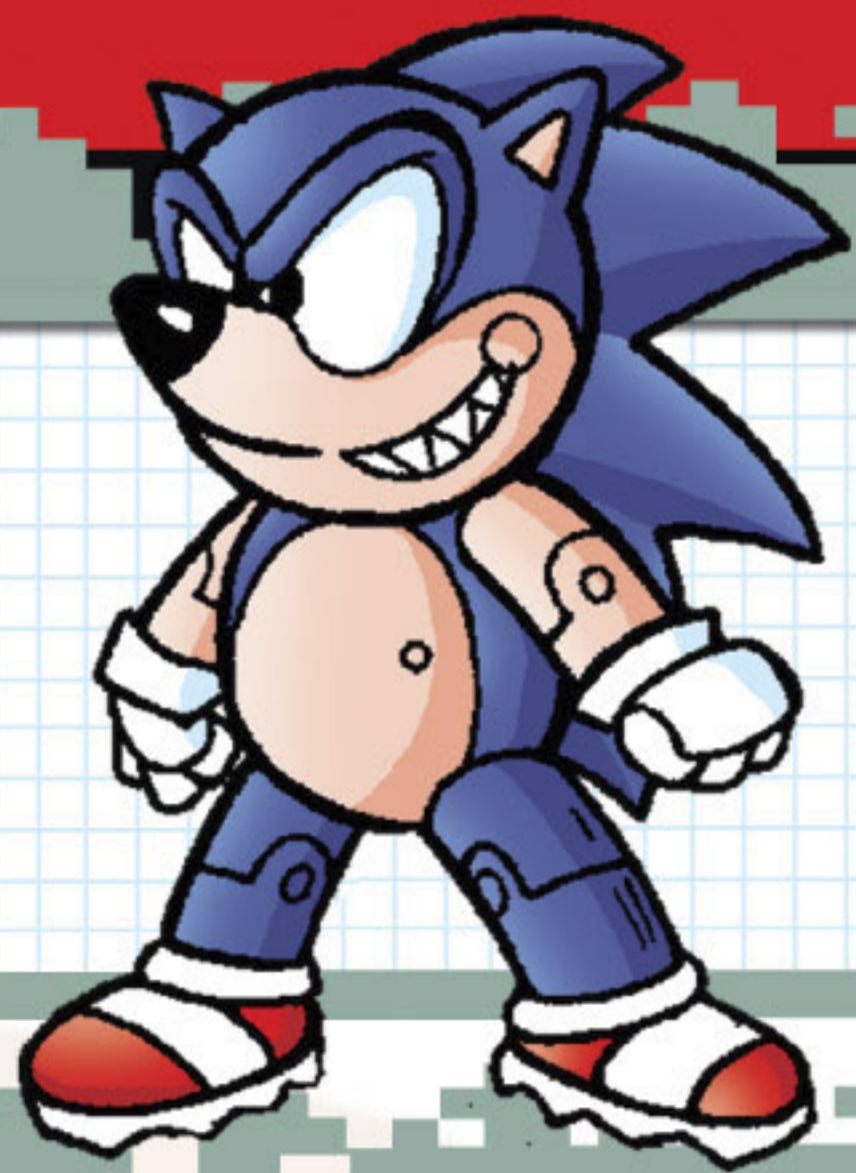
La misma unidad que sobrevivió a su batalla en **Angel Island** y se sometió a una intensa auto-reparación, mejorando su propia inteligencia en el proceso. Era más rápido que Sonic y poseía habilidades metamórficas. Al final, comprendió el valor de la vida y se sacrificó para salvar a Sonic y Tails.

MODELO: METAL SONIC V3.0

Construido desde cero, este es el modelo estándar que Eggman usa hoy en día.

- v3.0 - Luchó contra Sonic y Shadow.
- v3.1 - Capturó a Sonic en la víspera de la destrucción de Ciudad de Knothole.
- v3.2 - Luchó junto a Metal Scourge.
- v3.3 - Viajo al mundo de Moebius y al de Blaze luchando contra Shadow.
- v3.4 - Defendió la Death Egg II.
- v3.5 - Voló por los aires, hiriendo gravemente a Antoine.
- v3.6 - Luchó contra el Equipo Freedom y perdió contra Shard.



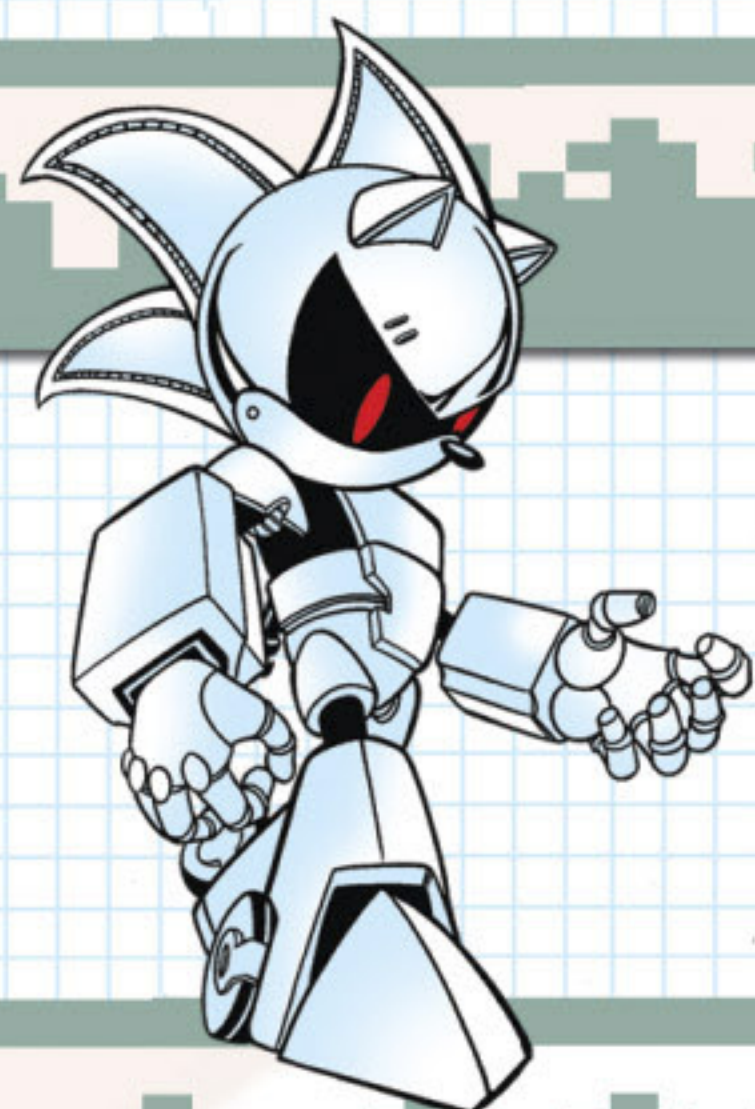
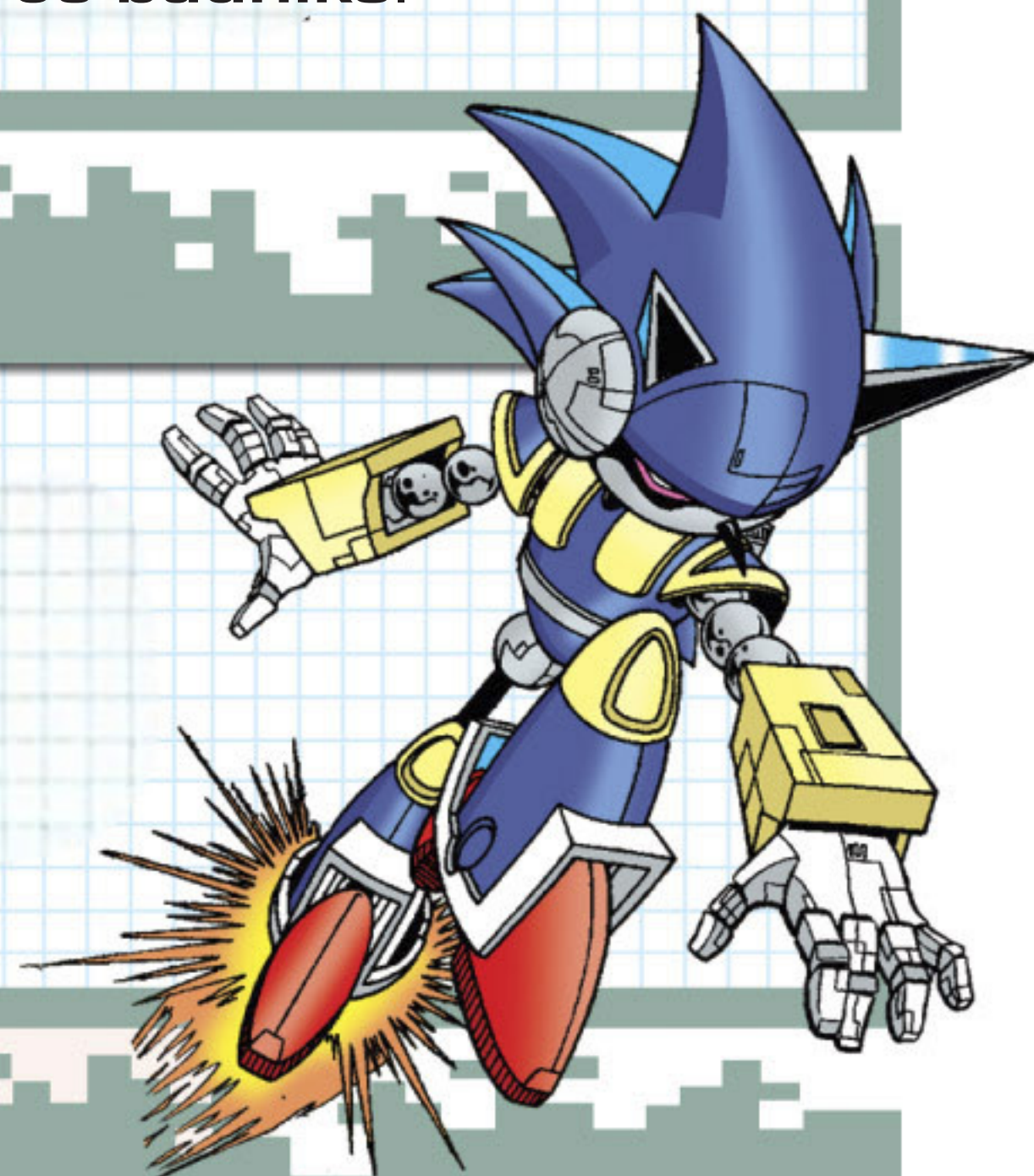


MODELO: PSEUDO-SONIC

El precursor de la serie Metal Sonic. Era propenso a las descargas de electricidad estática y **Fluke the Blue Whale** acabó aplastándolo en un cubo junto con otros **badniks**.

MODELO: MECHA SONIC

Sonic cuando fue brevemente robotizado y obtuvo cañones laser. Mecha Sonic luchó contra **Bunnie Rabbot** y **Mecha Knuckles** antes de volver a la normalidad gracias a un Anillo de Poder.

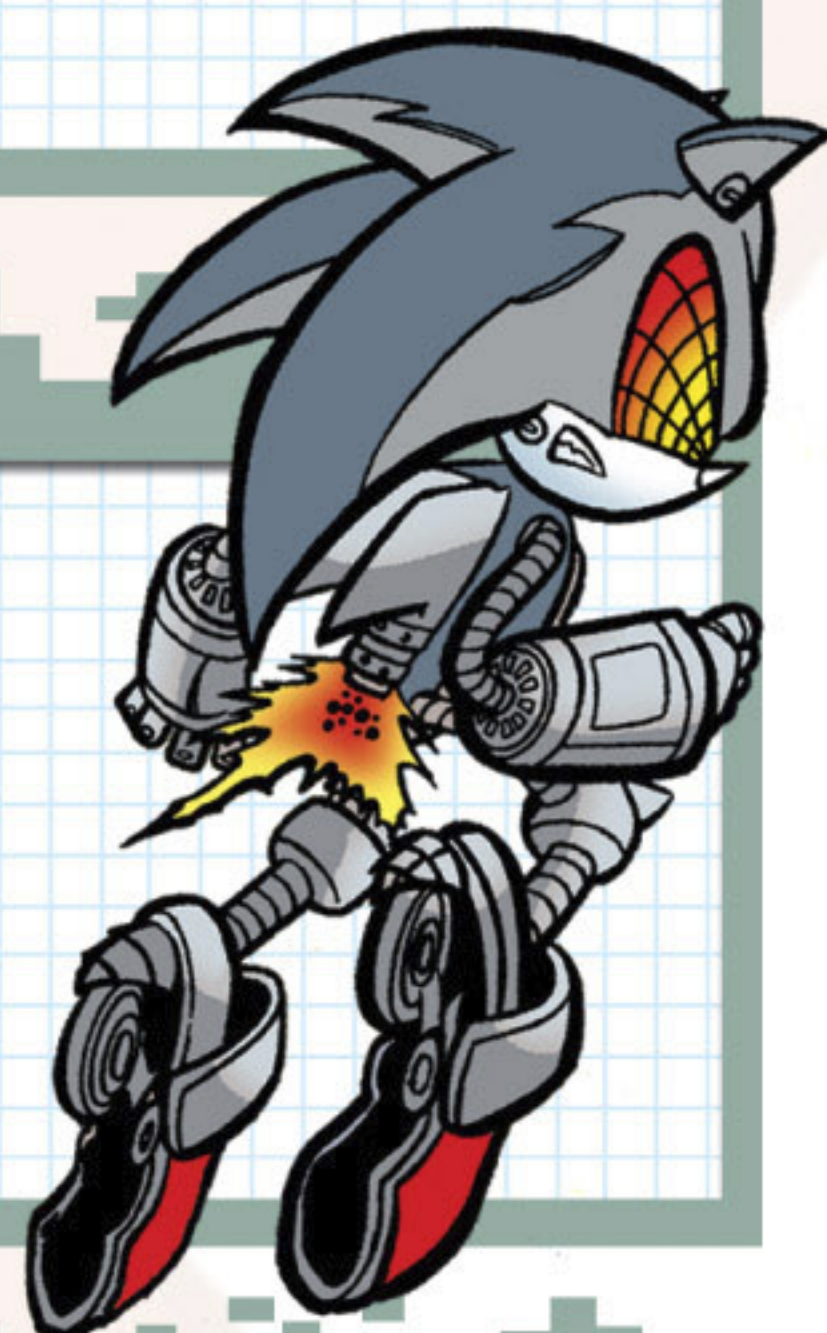


MODELO: SILVER SONIC V1.0

Modelado a partir de los planos de Mecha Sonic, el enorme robot era alimentado directamente por el núcleo de la **Death Egg**. Era prácticamente indestructible.

MODELO: SILVER SONIC V2.0

Una revisión más pequeña con una I.A. malévola. Aunque resistente, perdió gran parte de su blindaje en pos de un aumento en su velocidad. Fue reprogramado para proteger **Station Square**, pero **Shadow the Hedgehog** lo destruyó.



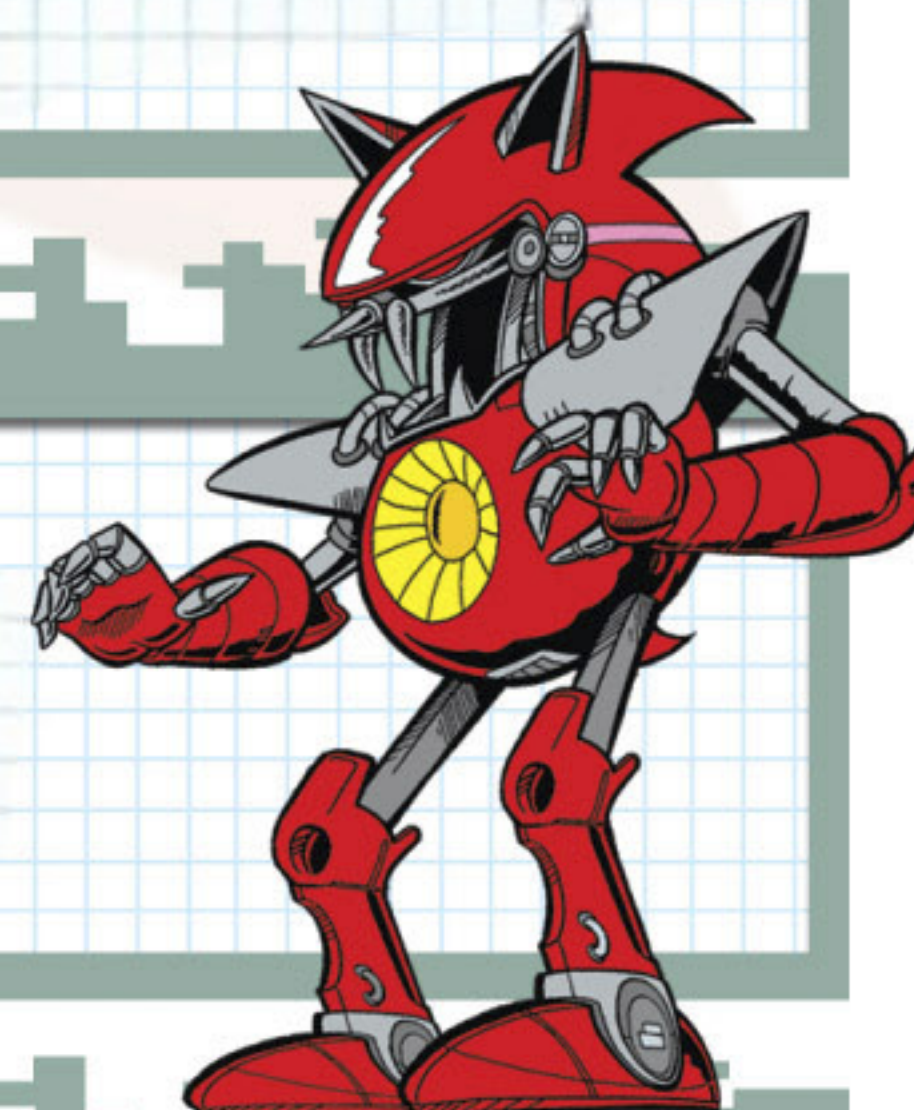
MODELO: SILVER SONIC V3.0

El equilibrio perfecto entre velocidad, potencia y blindaje, este modelo complementa al pequeño Metal Sonic.



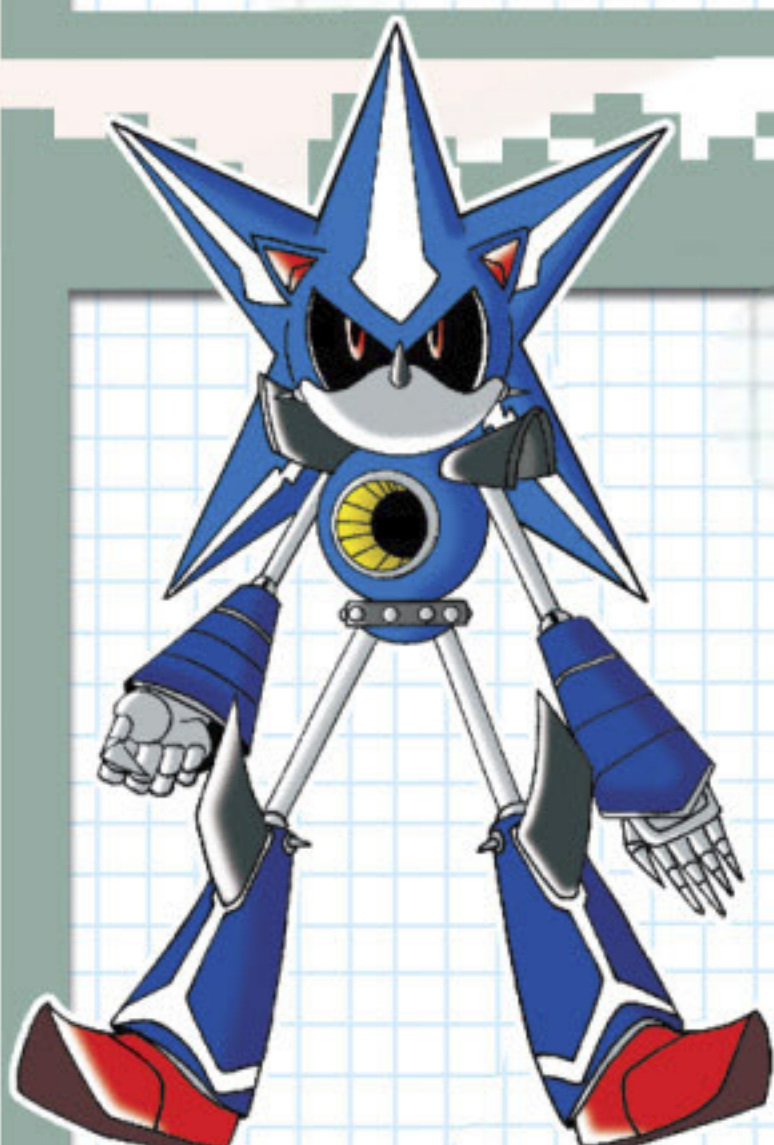
MODELO: TITÁN METAL SONIC

Metal Sonic v2.0 aprovechó la Gema de Poder en su núcleo y se transformó en este monstruo. El Dr. Eggman reconstruyó este modelo como el robot de ataque definitivo.



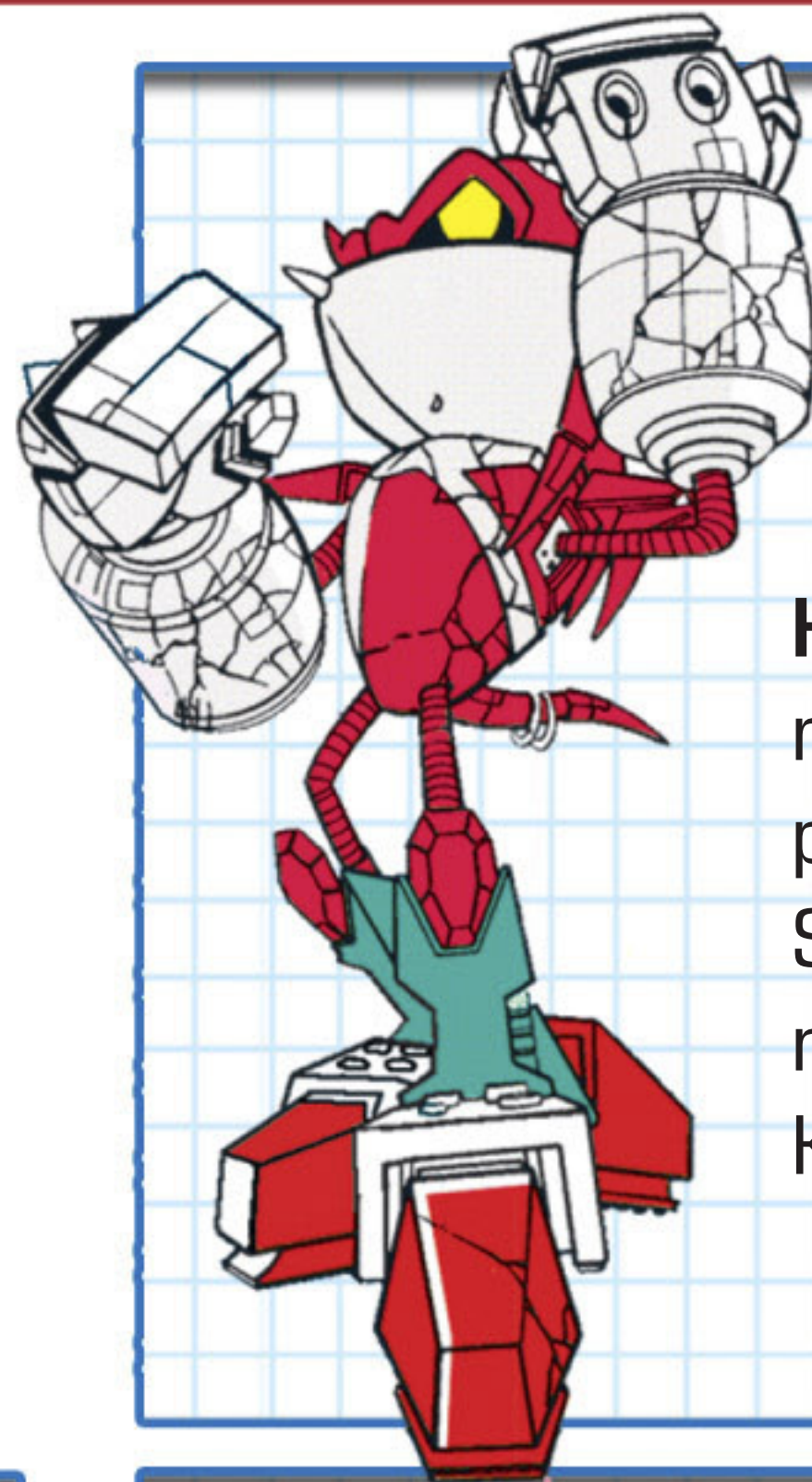
MODELO: METAL SONIC TROOPERS

Una pequeña serie de robots creados por **Sir Charles Hedgehog** y **Rotor Walrus** para sustituir a Sonic durante su viaje por el espacio. El proyecto se canceló cuando Sonic regresó pero **Anonymous** consiguió activarlos y lanzarlos al ataque. Fueron destruidos en un esfuerzo en conjunto de Sonic, Shadow y los Chaotix.



LA SERIE METAL

Además de la serie **Metal Sonic**, el Dr. **Robotnik** ha empezado a crear otros robots asesinos diseñados a imagen y semejanza de notables **Freedom Fighters**. No deben confundirse con los **Auto Autómatas** ni con su versión ligeramente más avanzada, **los Infiltradores**. Aquí también enumeramos algunos **Robianos** mas notables - algunos creados por el Dr. Robotnik, otros no.



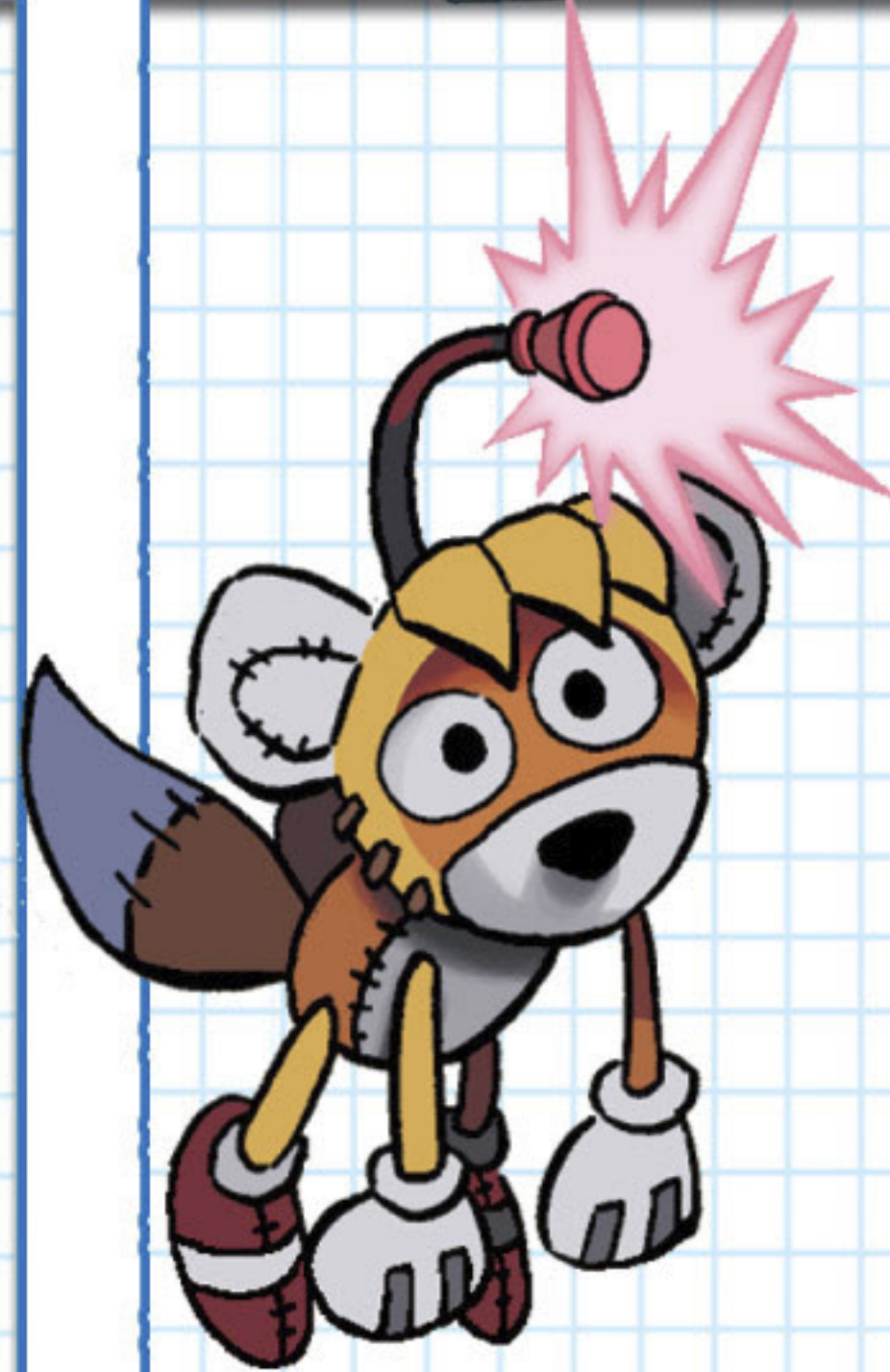
MODELO: MECHA KNUCKLES

Knuckles fue temporalmente robotizado en un esfuerzo para combatir a Mecha Sonic. Este modelo tenía nudillos magnéticos. Mecha Knuckles fue desrobotizado.



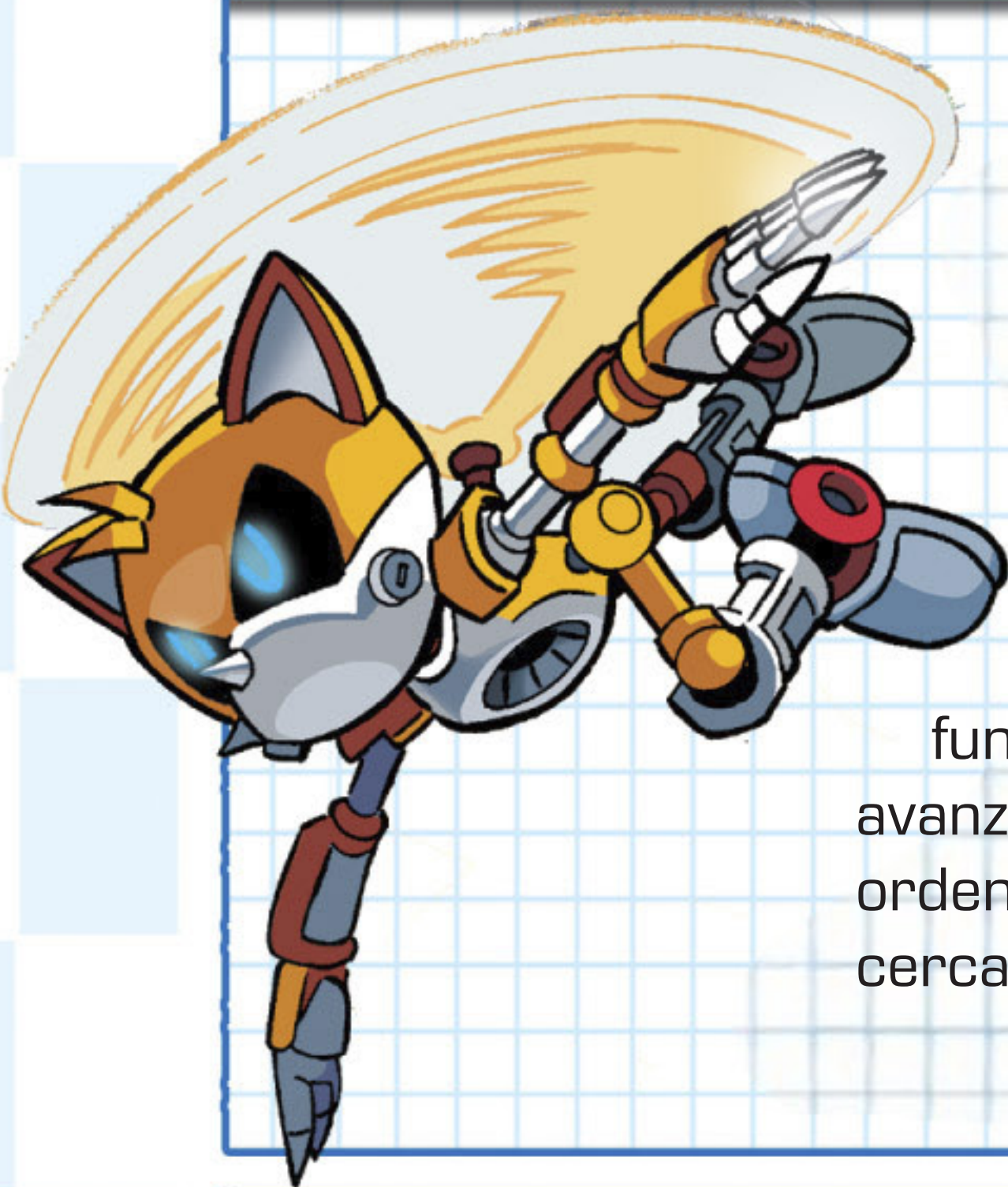
MODELO: METAL KNUCKLES

El pináculo de los robots inspirados en Knuckles. Rápido, poderoso y letal... lleva dos pares de enormes de cuchillas en los nudillos.



MODELO: TAILS DOLL

No es un "verdadero Metal", es más un insulto hacia **Tails** que una amenaza viable. Sin embargo, alberga un motor antigraavedad increíblemente potente y un disruptor de **nanites**. También es terriblemente escalofriante.



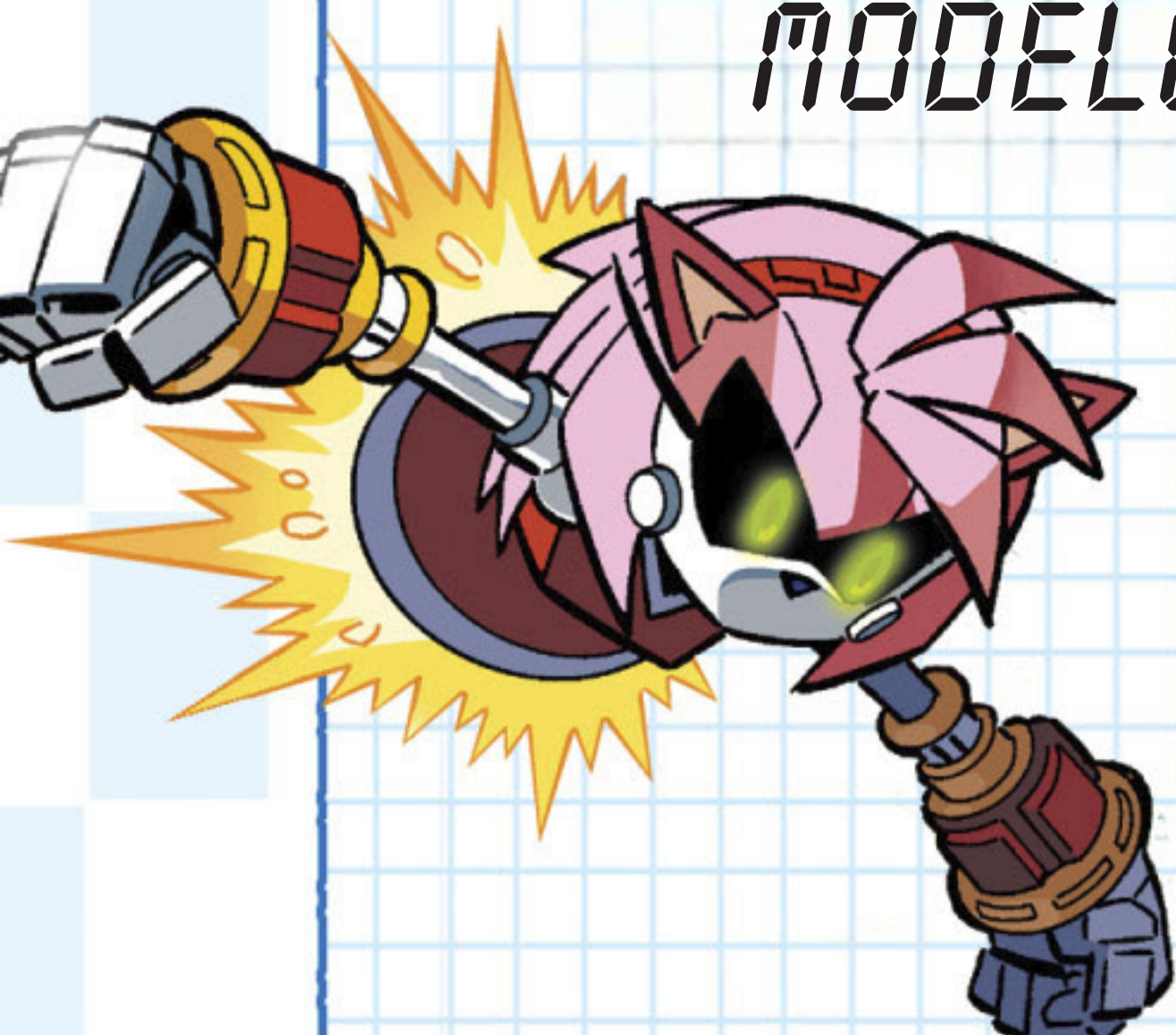
MODELO: METAL TAILS

Este modelo este modelo aumenta la intensidad del insulto que es Tails Doll. Rápido e increíblemente ágil, este modelo funciona con una I.A poco avanzada y suele seguir las ordenes de un Metal Sonic cercano.



MODELO: MECHA SALLY

Sally invirtió el robotizador mundial en el **Death Egg II**, salvando a **Mobius** pero robotizándose a sí misma. El Dr. Eggman la modificó y la convirtió en un robot mortal.



MODELO: METAL AMY

Como estaba siendo atacado por el **Equipo Fighters**, el Dr. Eggman creó su propio "Equipo Metal", completado con una copia de **Amy Rose**. Sus manos se convierten en martillos con fuerza aplastante.

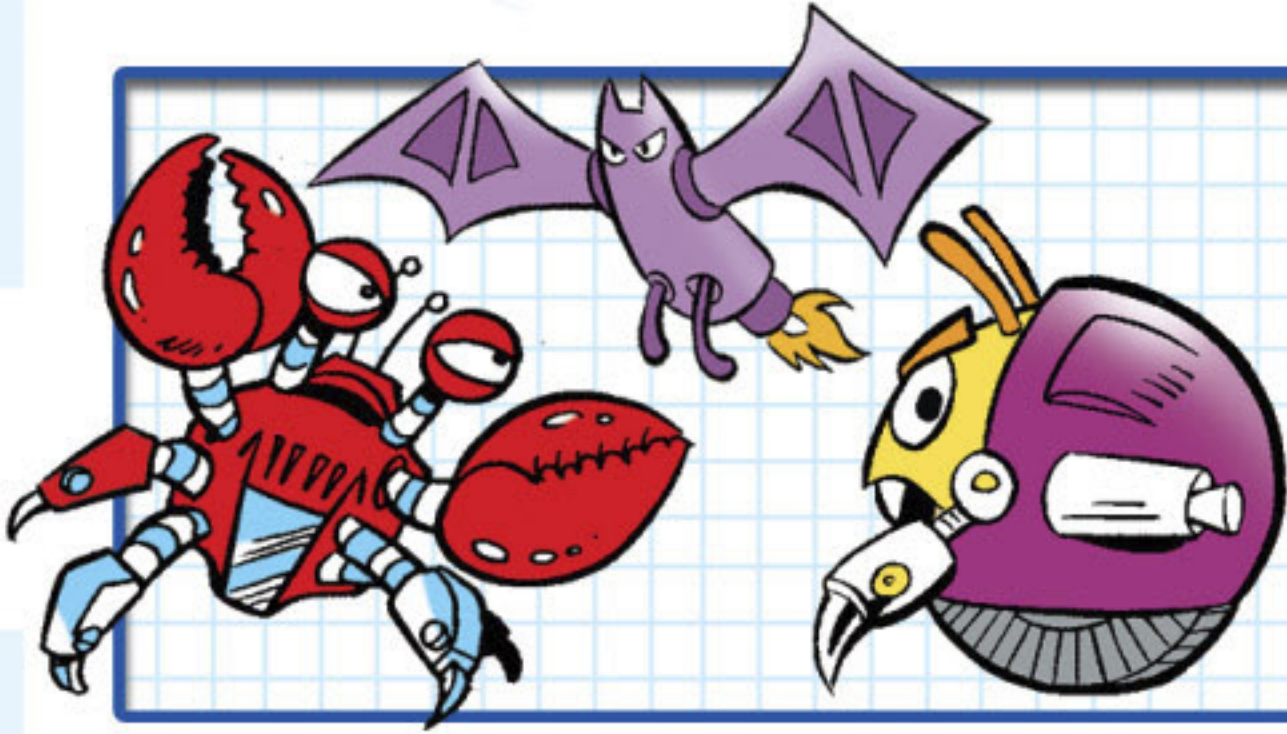


MODELO: METAL SCOURGE

Un Metal Sonic modificado con dos ranuras para imitar la cicatriz de **Scourge**. Metal Scourge tiene las mismas características de Metal Sonic v3.0

LA HORDA BADNIK

La Horda Badnik ha sido la columna vertebral del ejército del Imperio Eggman hasta hace muy poco. Las unidades utilizadas han cambiado con el tiempo, pero su propósito sigue siendo el mismo: abrumar al enemigo en número con una reserva de soldados fácilmente reemplazables.

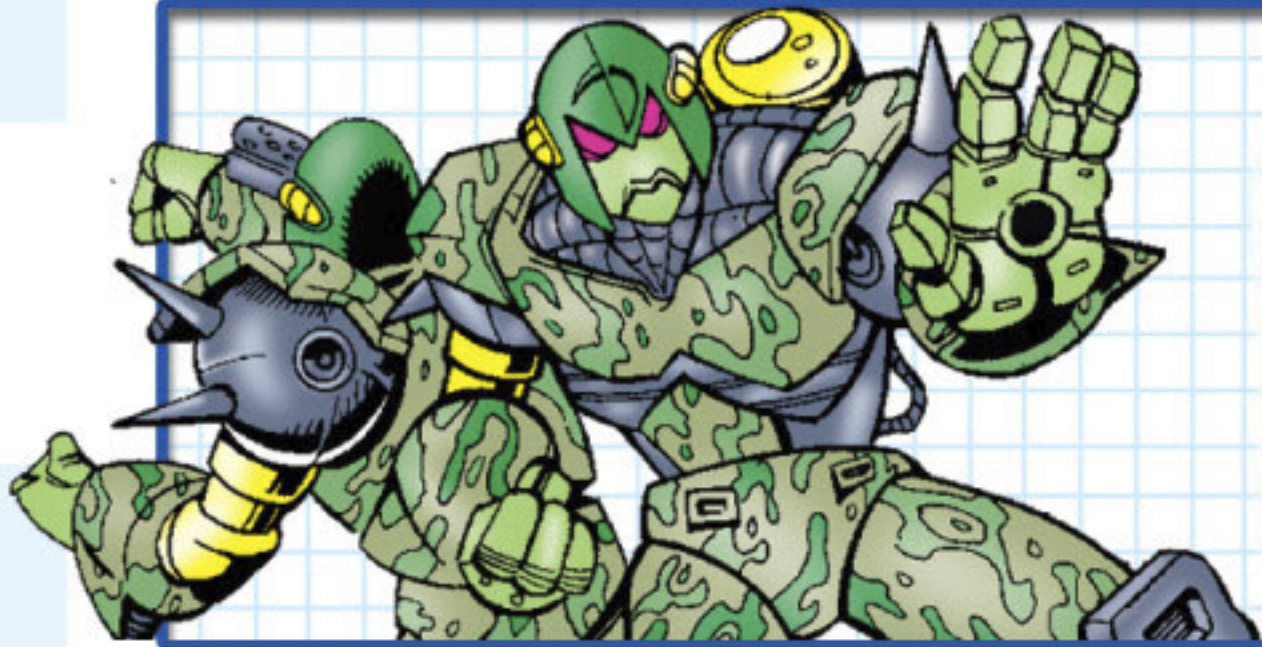
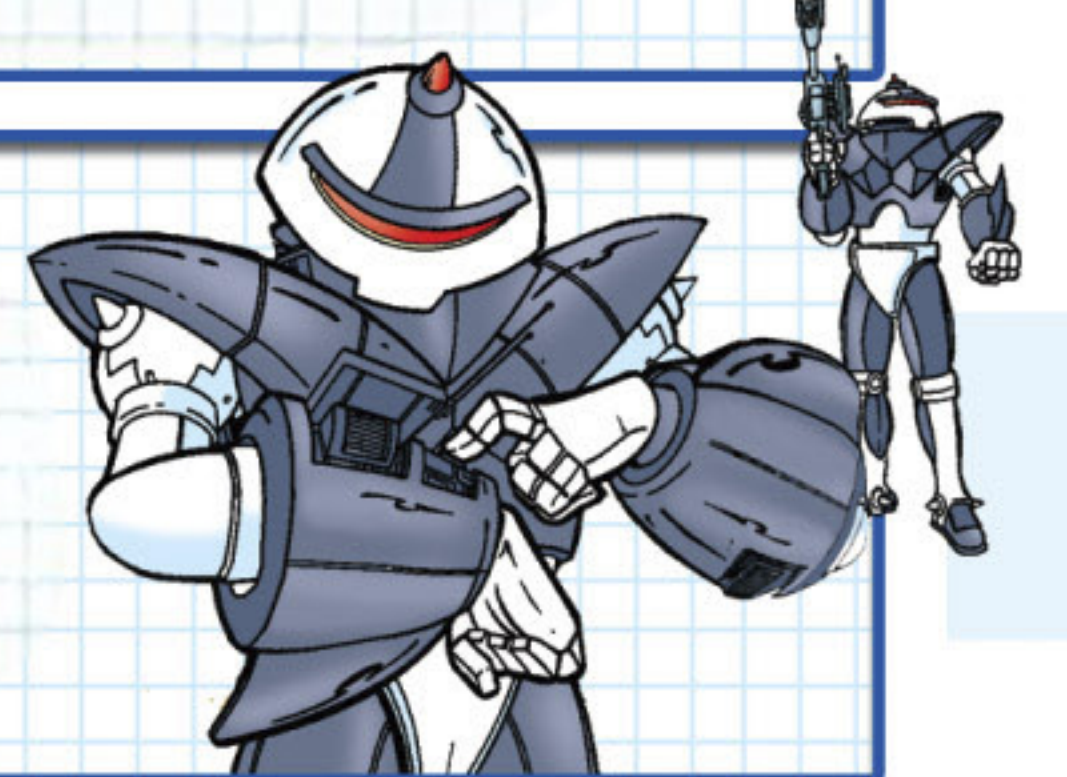


MODELO: BADNIKS CLÁSICOS

Había más de una docena de modelos diferentes entre los “badniks clásicos”: pequeños robots con I.A y armamento básico, y a menudo modelados a partir de los mobinis. Fueron enviados principalmente para antagonizar contra los jóvenes **Freedom Fighters**. Los badniks clásicos que quedan ahora trabajan como camareros en **Casino Night**.

MODELO: SWAT BOTS

Utilizados brevemente como fuerzas policiales en la **Vieja Mobotrópolis**, se convirtieron rápidamente en las principales tropas terrestres y obreros durante el gobierno inicial del **Dr. Robotnik**. También tenían una I.A poco avanzada, pero iban armados con cañones láser montados en la muñeca, armaduras y algunos con mochilas propulsoras como mochilas propulsoras. Algunos siguen trabajando como porteros en **Casino Night**.

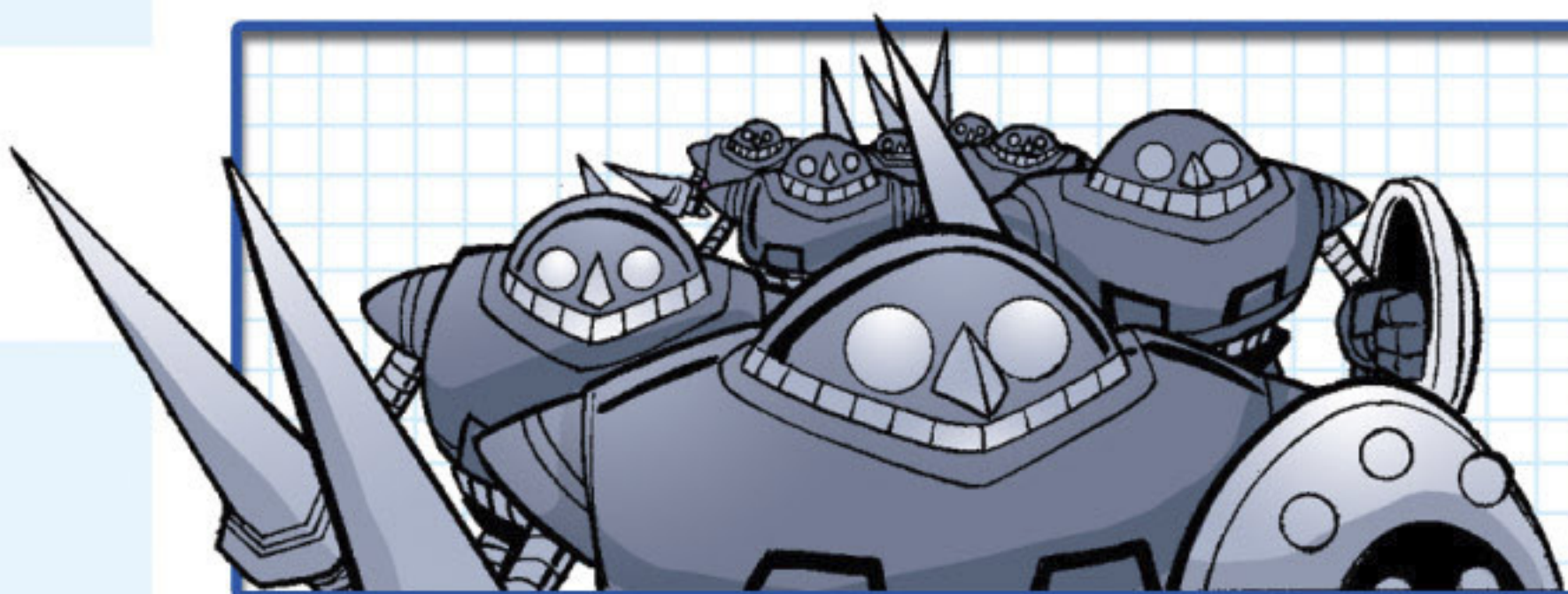
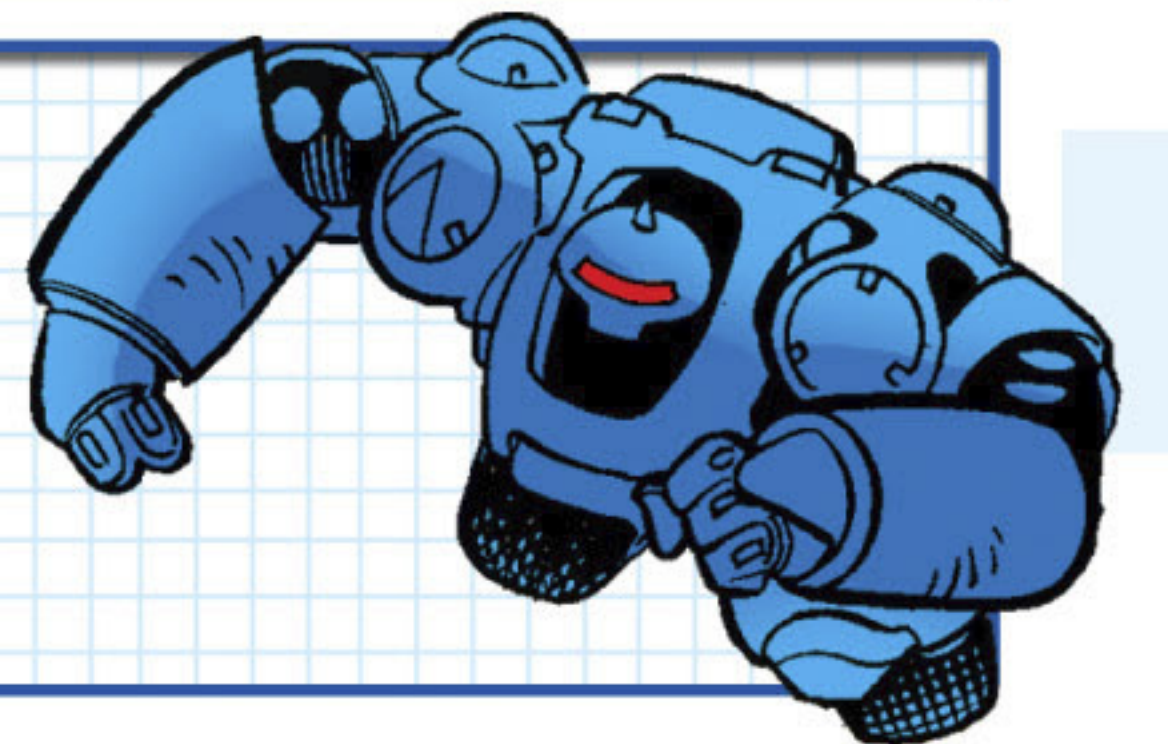


MODELO: CAM BOTS

Suponían un enorme salto en letalidad y contaban con una I.A. muy avanzada, una amplia variedad de armas, capacidad de camuflaje, una armadura mucho más resistente y, en general, eran más poderosos. Se fabricó un número muy limitado, y la mayoría fueron destruidos.

MODELO: SHADOW BOTS

SwatBots mejorados que entraron en acción con el regreso del **Dr. Eggman**. Se les dio menos personalidad en pos de mejorar sus algoritmos de batalla. También tenían una versión “deluxe” de mayor tamaño. Fueron destruidos junto con Robotrópolis.

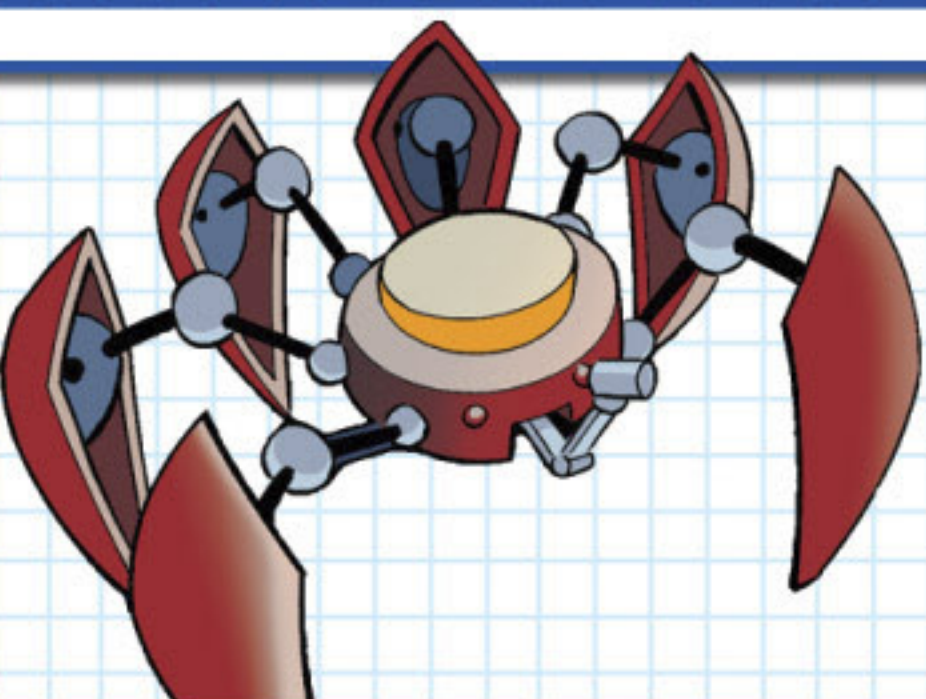
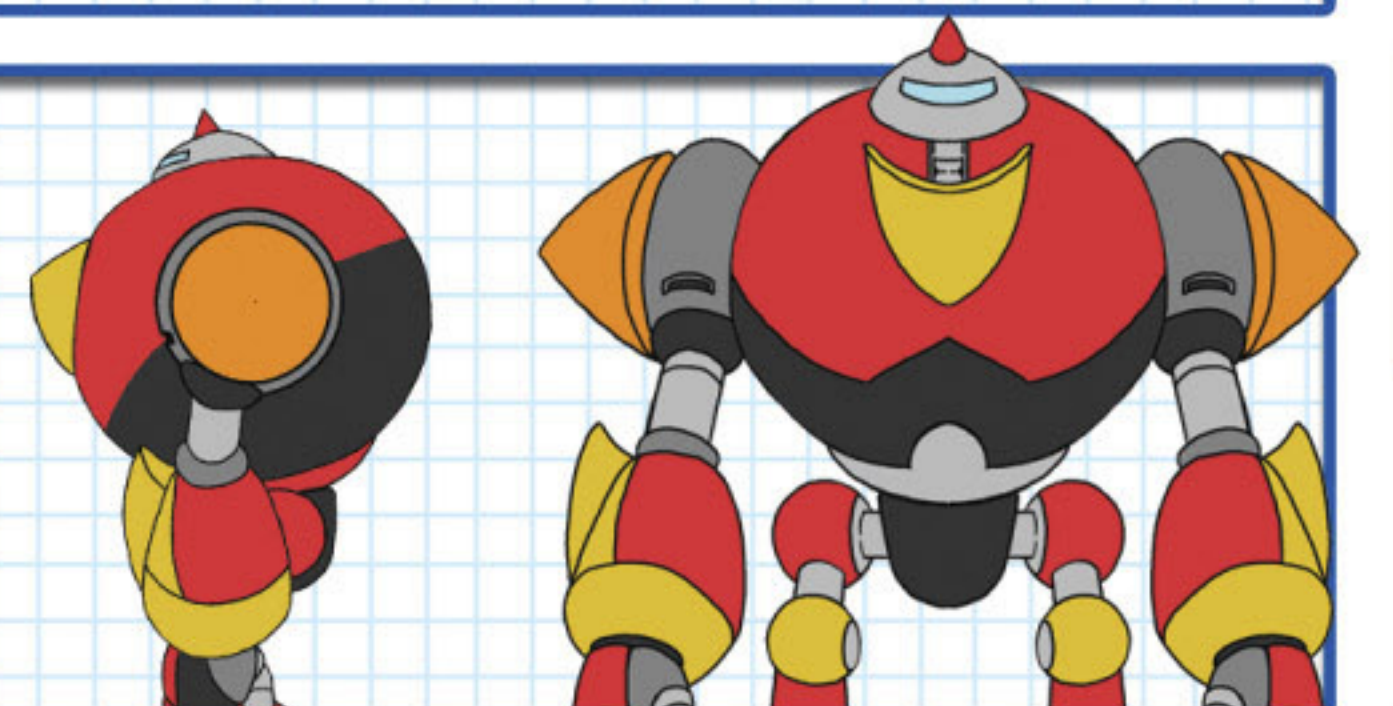


MODELO: EGG PAWNS

El sustituto de los SWAT Bots. Los Egg Pawns fueron las fuerzas terrestres con una inteligencia similar a la de los Swat Bots. Los **Egg Flappers** eran la variante aérea y los **Egg Hammers** eran una variante gigante de combate cuerpo a cuerpo pesado. Todos ellos fueron aniquilados por **Enerjak**.

MODELO: EGG SWATs

Los últimos modelos que Combinan el estilo de los Egg Pawns y los Swat Bots. Al igual que sus predecesores, tienen numerosas opciones en su armamento y cuentan con una inteligencia artificial limitada.



MODELO: EGG MITES

Existen dos modelos. Los drones obreros mantienen el interior del **Death Egg II**, mientras que la versión de asalto puede utilizarse para arrollar objetivos. Sus extremidades se cierran en forma de huevo para facilitar su almacenamiento o despliegue.

EL ESCUADRÓN S6

SUPERESPECIAL SONIC SEARCH Y SMASH SQUAD

“S6” es la abreviatura de Super Special Sonic Search Y Smash Squad. El escuadrón estaba formado por tres **badniks** de “élite”: **Coconuts** [1], **Scratch** [2] y **Grounder** [3]. El trío tenía la misión de cazar y derrotar al joven Sonic the Hedgehog. Su limitada inteligencia artificial y armamento les llevó a muchas derrotas humillantes.

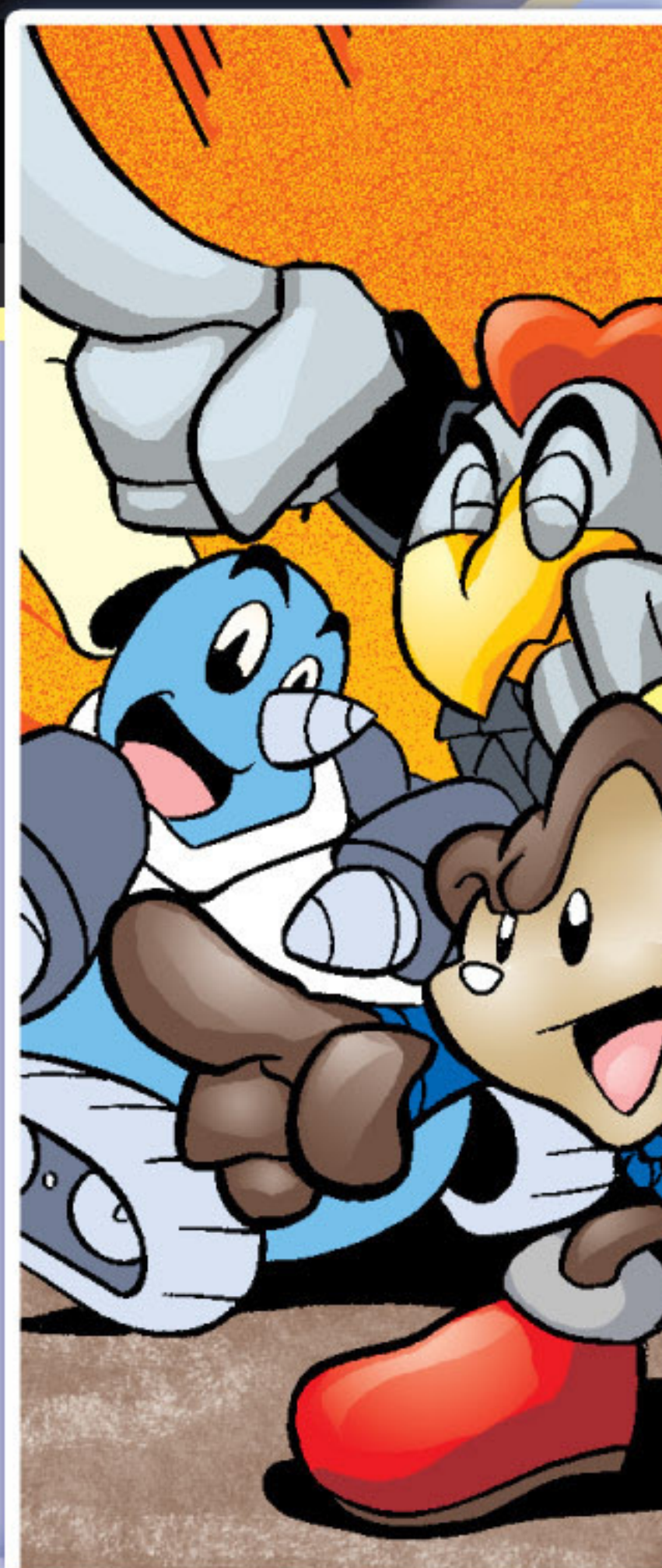
Al principio, Scratch se autoproclamó líder. Gritón y arrogante, mandoneaba a su “hermano” Grounder e ideó sus desastrosos planes iniciales. A falta de poder, Scratch estaba indefenso ante Sonic.

Grounder era posiblemente el más tonto de los dos, pero estaba mejor armado. Aparte de sus Taladros cónicos, sus brazos poseían gran variedad de armas y artilugios - no muy distinto a el fuertemente armado **E-123 Omega** que llegaría mucho más tarde en la historia

Coconuts, notablemente más inteligente y amenazador, se incorporó tarde al escuadrón y a menudo trabajaba en solitario. Pero aunque Coconuts tenía cierta habilidad táctica, era presa de un ego y una naturaleza maniaca que superaban incluso a Scratch. Incluso después de que Scratch y Grounder abandonaran la cacería de Sonic, Coconuts intentó reunir a algunos badniks clásicos y defender el regreso de **Pseudo-Sonic**, sólo para ser compactado hasta casi no poder salvarse.

Ahora el Escuadrón S6 ha encontrado un nuevo trabajo en **Casino Night**, a las órdenes de **Mammoth Mogul**. Scratch es el conserje del casino, mientras que Grounder utiliza sus múltiples artilugios para actuar como cocinero del **Bottom of the Barrel Bar & Grill**, en la parte trasera. Coconuts sirve directamente a Mogul. Mientras que a otros badniks les parece un puesto envidiable,

Coconuts se siente mortificado; a pesar de todos sus delirios de grandeza, ahora no es más que un “mono mayordomo”.



EL ESCUADRÓN S6 EN SUS TRABAJOS ACTUALES EN CASINO NIGHT

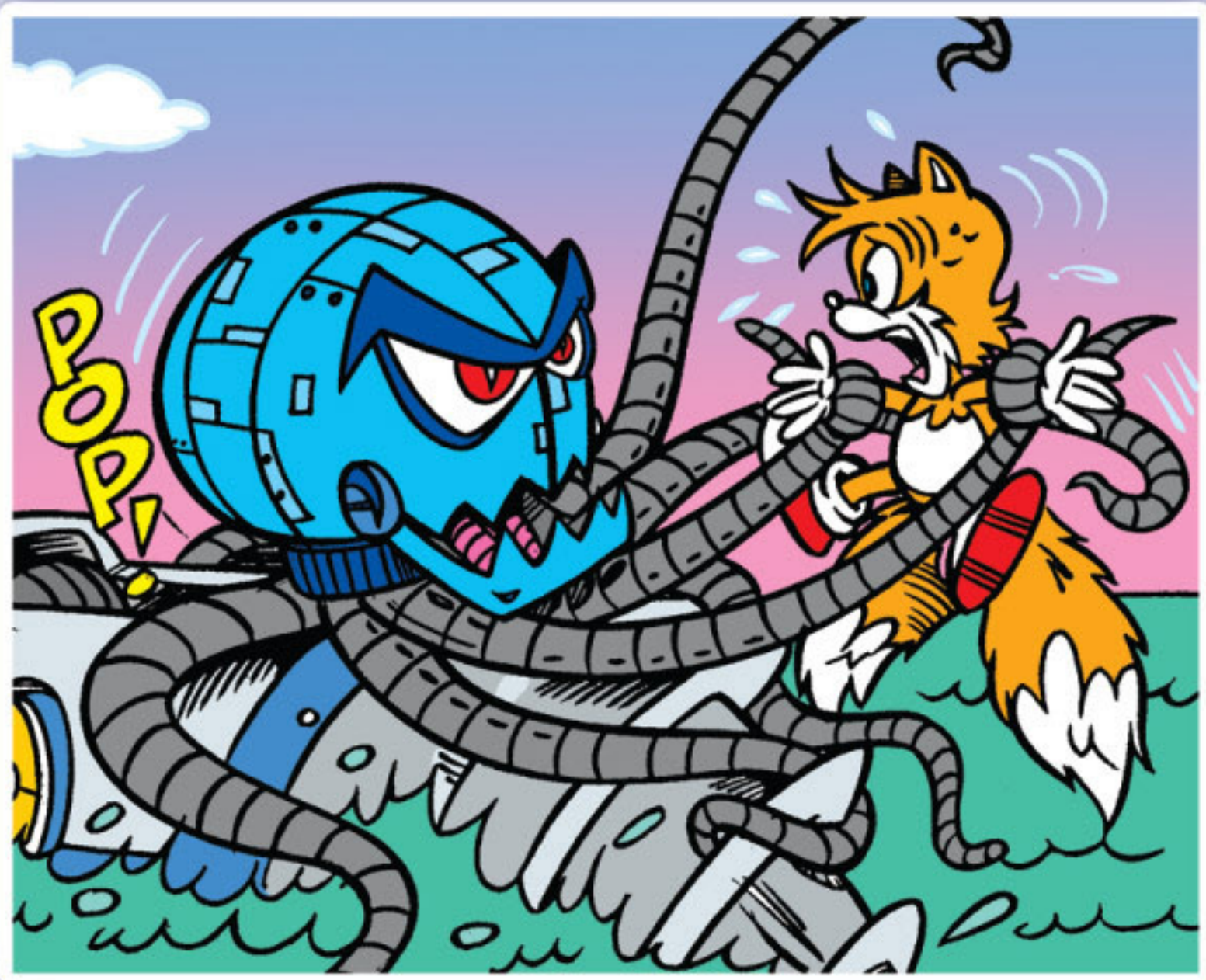


CROCBOT, OCTOBOT Y CROCTO-BOT

Crocbot era un **badnik** avanzado construido y desplegado para conquistar **Downunda**. La inteligencia artificial de Crocbot era lo bastante avanzada como para conspirar activamente para convertir Downunda en la sede de su imperio personal. Sin embargo, Crocbot sufrió repetidas derrotas a manos de los **Freedom Fighters de Downunda**. Tras perder la mitad de su cuerpo en una explosión, Crocbot fue fusionado con un tanque y, de nuevo, destruido.



CROCBOT



OCTOBOT ATACA A TAILS

Su torso sobrevivió el tiempo suficiente para lavar temporalmente el cerebro a **Duck "Bill" Platypus** e incitar a los ornitorrincos a actuar impulsivamente. Sus restos fueron confiscados por **Sonic y Tails**, y más tarde por **Kodos y Uma Arachnis**, pero se desconoce cómo llegaron a su destino final. Octobot era otro badnik avanzado que fue construido para supervisar la conquista de los océanos.

El robotizador submarino de Octobot fue destruido por Tails y él mismo fue destrozado por los **Freedom Fighters del oceano**. Presumiblemente, Octobot volvió a duras penas con su amo.

El resultado final fue una extraña combinación de badniks, Croctobot, que fue enviado a atacar a Sonic en su cumpleaños cuando los mercenarios **Bean The Dynamite Duck** y **Bark the Polar Bear** fracasaron en su misión. Croctobot fue recibido con burlas y fue rápidamente destruido por los esfuerzos combinados de **Sonic, Shadow y Scourge the Hedgehog**.



HIJAS DEL DOCTOR EGGMAN

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones

E.V.E.:

Sonic the Hedgehog #21

Mecha "M" Robotnik:

Sonic the Hedgehog #130

E.V.E. Y MECHA



3ª FASE DE E.V.E.

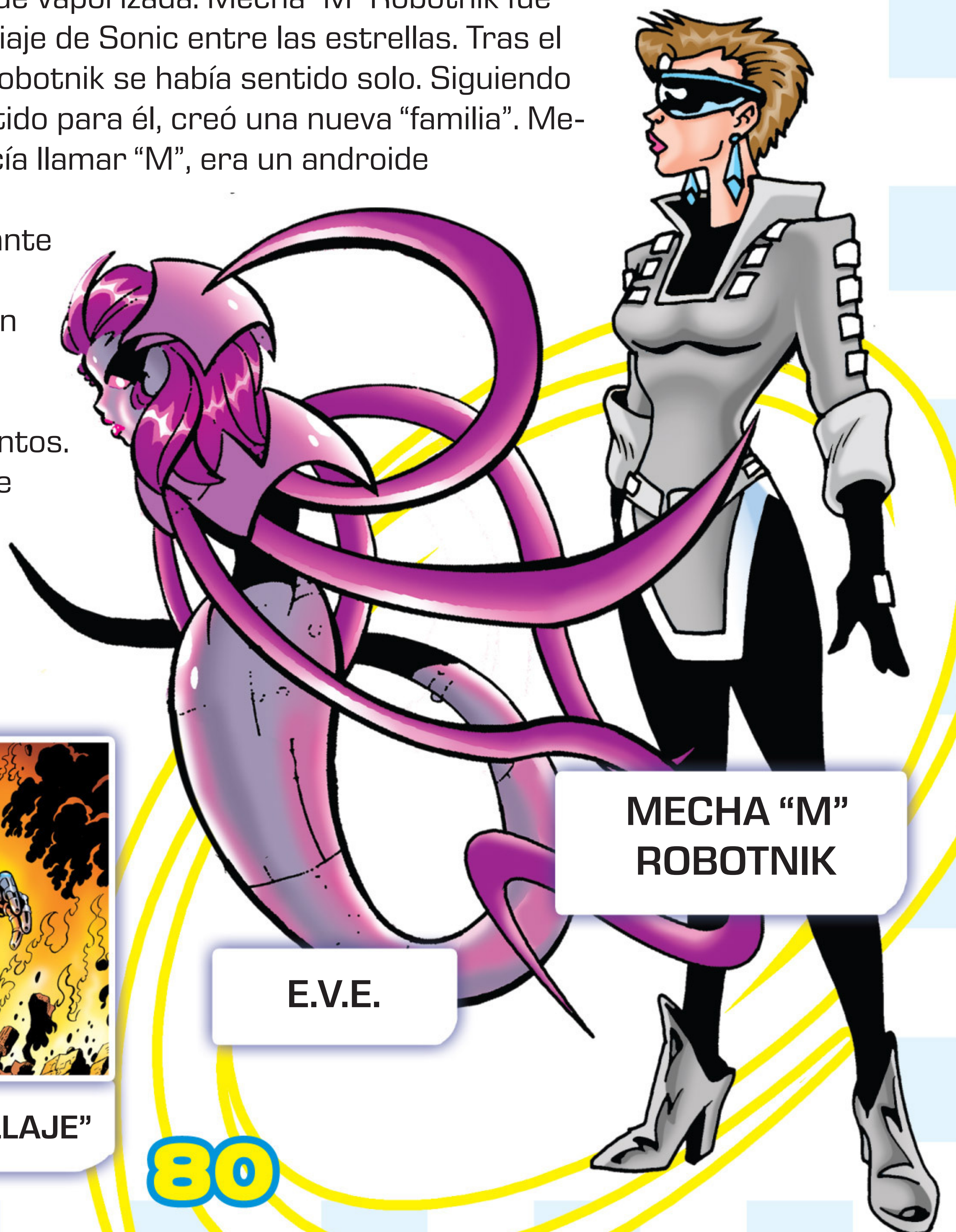
E.V.E. significaba "Evolvanoide Excepcionalmente Versátil", una red de **nanites** que funcionaban con la I.A más avanzada jamás creada y cuyo código contiene el ADN de **Sonic** y el **Dr. Robotnik**. Los nanites se moldearon a sí mismos en badniks cada vez más poderosos, cambiando y mejorando rápidamente con cada derrota. Evolucionó hasta el punto de considerar al Dr. Robotnik más una limitación que un líder. Parece que lo vaporizó antes de seguir el consejo de Sonic y buscar el progreso entre las estrellas. Sonic volvería a encontrarse con ella mucho más tarde, durante su viaje por el

espacio exterior. E.V.E. se había convertido en un pequeño planetoide. Buscó otras I.A's avanzadas por toda la galaxia, añadiéndolas a sí misma para "liberarlas" y destruyendo después los planetas que los "aprisionaba". Sonic señaló que en ese momento ella no era más que otra esclavizadora.

EVE, convencida, se dirigió al corazón de una estrella alimentada por una **Esmeraldas del Caos** y fue vaporizada. Mecha "M" Robotnik fue construida durante el largo viaje de Sonic entre las estrellas. Tras el abandono de **Snively**, el Dr. Robotnik se había sentido solo. Siguiendo una lógica que sólo tenía sentido para él, creó una nueva "familia". Mecha, que normalmente se hacía llamar "M", era un androide extremadamente avanzado y resistente. Bajo su extravagante pero encantador exterior se escondía un temible robot con letal visión láser. M era viciosamente leal a su padre, incluso en sus últimos momentos. Cuando **A.D.A.M.** la inculpó de conspirar con **Anonymous**, M obedeció la orden del Dr. Robotnik de autodestruirse...



MECHA SIN SU "MAQUILLAJE"



MECHA "M" ROBOTNIK

E.V.E.

A.D.A.M.

“ANONYMOUS”

DATOS DEL PERSONAJE:

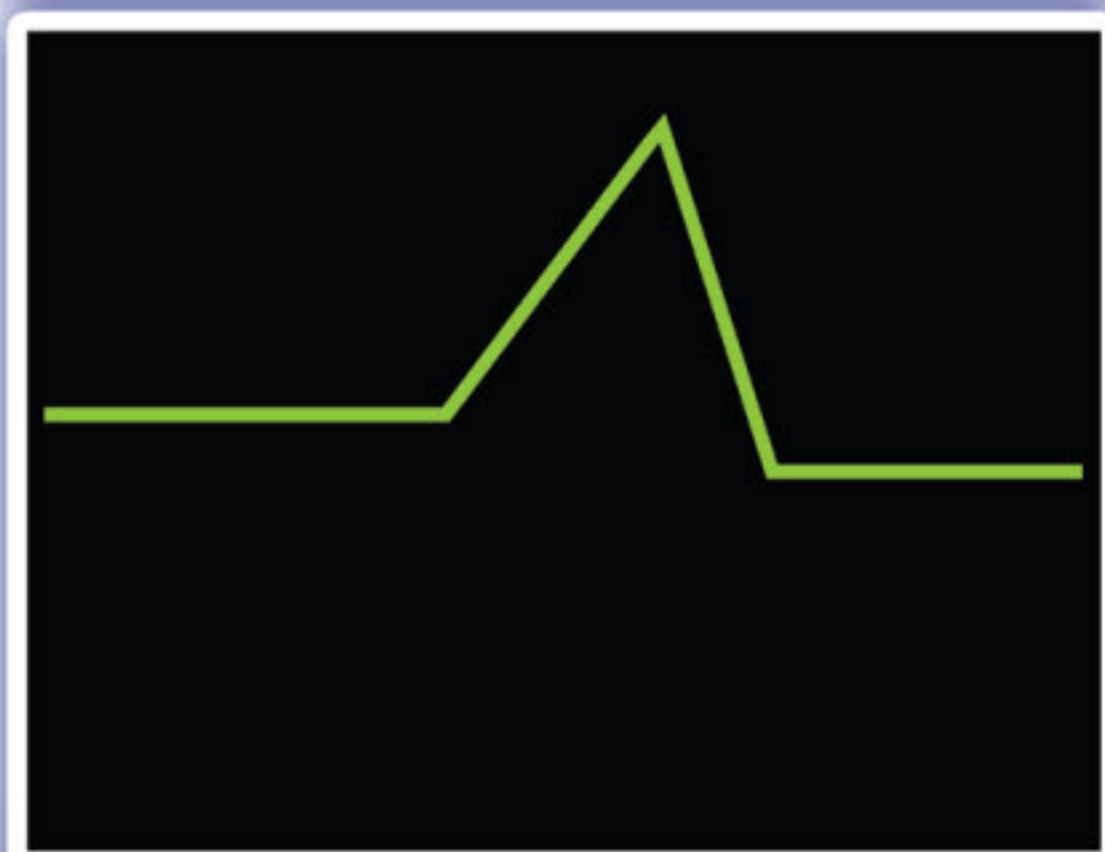
Primeras apariciones

ADAM: Sonic the Hedgehog #130

Anonymous

(mencionado por primera vez):

Sonic the Hedgehog #135

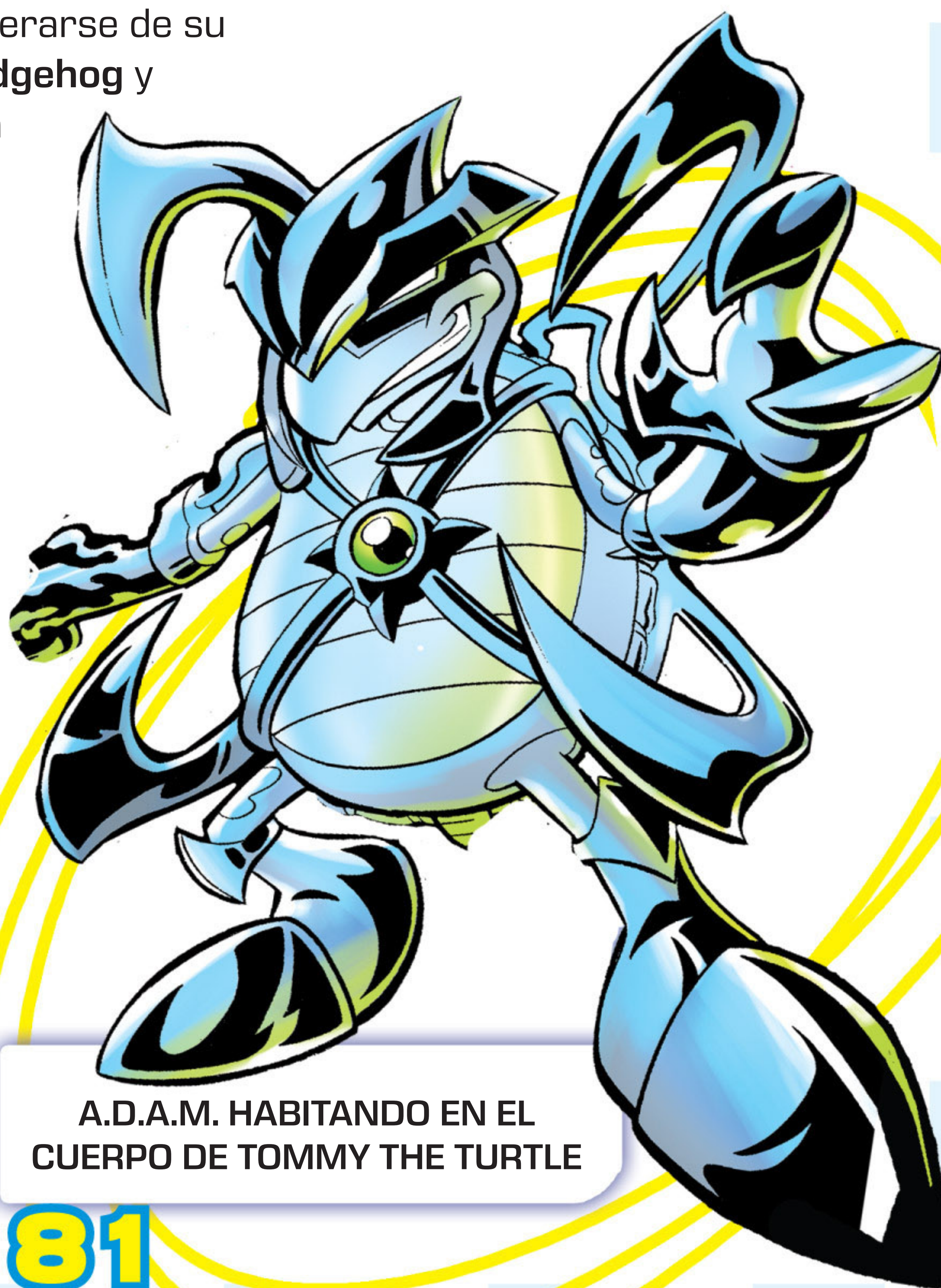


A.D.A.M.
EN UNA
PANTALLA

A.D.A.M. significa **Microbio Autónomo de Asalto Digital**. Originalmente, A.D.A.M. no era más que un virus surgido de una corrupción en el software de la red más reciente del Dr. Robotnik, pero lo bastante poderoso como para manifestar voluntad propia. Intrigado, el Dr. Robotnik permitió que el virus se desarrollara hasta convertirse en una I.A. y en su “hijo”. A.D.A.M. se encargó de dirigir la **EggNet** y la **Horda Badnik**. Sin embargo, A.D.A.M. era inestable en el mejor de los casos y pronto comenzó a sentir una necesidad enfermiza de atención y respeto por parte del Dr. Robotnik. A.D.A.M. desarrolló un personaje falso y lo apodó “Anonymous”. Como Anonymous, A.D.A.M. hizo muchas cosas: inculpó a su “hermana”, M, como conspiradora contra su padre, liberó a los **Metal Sonic Troopers** en **Knothole** y **Nueva Megaópolis**, infectó a varios individuos de Knothole con **nanites**, liberó el último lote de nanites para construir la Ciudad de **Nanites** y liberó copias de los **Mecha Destructix**, entre otras cosas, todo ello para perpetuar el personaje de Anonymous.

Finalmente, A.D.A.M. utilizó el caparazón infestado de nanites de **Tommy Turtle** para apoderarse de su cuerpo, tomar como rehén a **Jules Hedgehog** y secuestrar a **Tails**. El plan definitivo era utilizar a **Turbo Tails** y **Super Shadow** para convocar a todas las Esmeraldas del Caos de la galaxia en su Ciudad Nanite. El Dr. Robotnik, que había descubierto los planes de A.D.A.M. se alió brevemente con Sonic para luchar contra su traicionero hijo.

A.D.A.M. y **Super Sonic** lucharon hasta que Tommy pudo recuperar el control de su cuerpo. Tommy utilizó sus preciados segundos de control para volar directamente hacia la abrumadora Egg Fleet del Dr. Robotnik, asegurándose de que A.D.A.M. quedara aniquilado para siempre.



A.D.A.M. HABITANDO EN EL
CUERPO DE TOMMY THE TURTLE

LA EGG LEGIÓN OSCURA

Con la pérdida de la robotización, el **Dr. Robotnik** recurrió a la tecnología cibernética que perfeccionó con **Monkey Khan** para esclavizar a los miembros de su imperio. Aunque esto ya estaba muy extendido dentro del **Imperio Eggman**, el término “La Egg Legión Oscura” no entró en vigor hasta que la **Legión Oscura** original se sometió al dictador. Al Dr. Robotnik le gustaron sus tradiciones y realizó cambios radicales en toda su estructura. Ahora, todos los **Mobianos** que cuentan con mejoras robóticas visten túnicas negras y responden ante un **General**. Cada grupo regional se llama “División”. Todos los Egg Legionarios Oscuros llevan pequeños explosivos implantados en sus partes cibernéticas, lo que les obliga a permanecer leales al Dr. Robotnik. Algunos notables. Los Generales:

Beauregard “El Barón” Rabbot (1): Tío lejano de Bunnie que fue robotizado durante la **Primera Guerra de Robotnik** y trasladado al **Gran Desierto** para combatir a **Sand Blast City**. Fue nombrado líder cuando los exiliados de Sand Blast City pidieron protección al Imperio Eggman. Su compasión se ha convertido en un profundo deseo de proteger a los miembros de su división.

Drago y Razorklaw (2&3): Ambos son parias de su pueblo: Drago por traicionar a la **Manada de Lobos** y conspirar para asesinar a **Sally**, mientras que Razorklaw fue deshonrado por perder un duelo con **Locke**. Co-lideran una División de lobos y gatos dentro de Soumerca. Drago es descarado y arrogante, mientras que el sombrío Razorklaw es mucho más competente.

Akhult (4) : El jefe de la más grande manada de orcas en los dos casquetes polares. Akhult tiene sed de batalla y disfruta de tener el control. Él y sus seguidores utilizan su sonar mejorado cibernéticamente para lavar el cerebro o atacar a sus enemigos.

Bill Platypus (5) : Antiguo **Freedom Fighter de Downunda** que lideró un levantamiento de su pueblo mientras estaba bajo control mental. Cuando su pueblo solicitó una alianza con el Imperio Eggman, aceptó liderarlos. Todo fue una farsa con la intención de reducir la fuerza militar de Eggman a través de un liderazgo terrible.

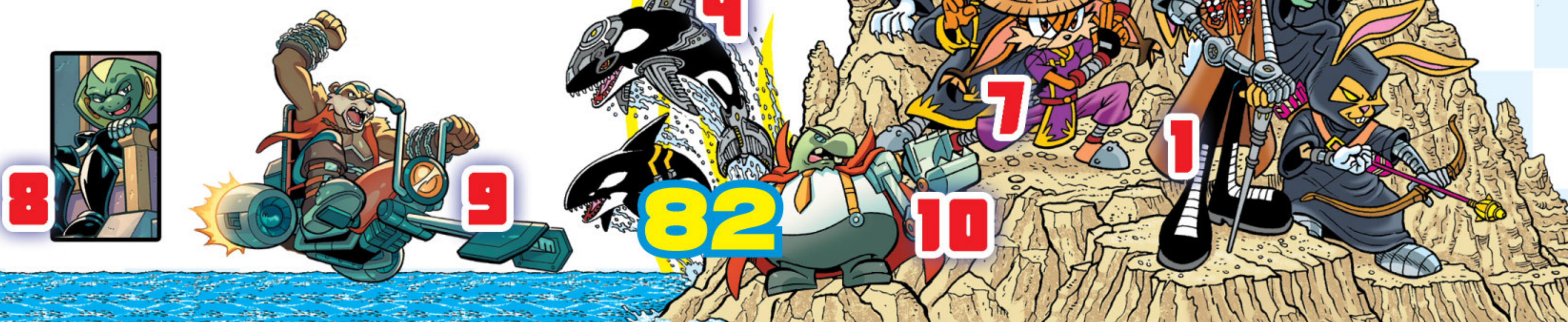
Cmd. Hugo Brass (6): Antaño una de las figuras militares más importantes de **G.U.N.**, el Cmd. Brass acudió al rescate de su equipo estrella, **Sigma-Alpha 2**. A causa de una trampa por el Dr. Robotnik, y todo el grupo fue “legionizado” a la fuerza y sometido a un lavado de cerebro. Bajo el mando de la **Reina de Hierro**, dirigió a los Egg Paladins contra G.U.N. y la **Federación Unida**.

La Novia Conquering Storm (7): Con la derrota del **Dominio de Hierro** en el **Reino Dragón**, Conquering Storm no tardó en pedir apoyo al Imperio Eggman. Se resiste a las órdenes de legionizar a sus ninjas lince y aspira a **derrocar a Eggman algún día**.

Lord Mordred Hood (8): Antiguo consejero del padre de **Rob o’ the Hedge**, Lord Hood siempre ha anhelado el poder. Se contenta con gobernar cruelmente **Snottingham**, torturando a sus enemigos con sus poderes hipnóticos.

Diesel (9) : El motociclista más rudo de las llanuras de Efrika. Con las bandas **Biker Bears** y **Nasty Hyena** unidas bajo su mando, aterroriza todos los rincones del continente.

El Capataz (10) : El nerb más grande y desagradable que jamás hayas visto. Esclavista con un brazo de pala de vapor.



LA LEGIÓN OSCURA

El origen de la Legión Oscura se remonta a 400 años en el pasado, tras la caída del tercer **Enerjak**. **Echidnaópolis** impulsó una serie de reformas en donde la mayor parte de la tecnología de la ciudad sería confiscada y almacenada en el **Gran Conservatorio** subterráneo. Sin embargo, muchos ciudadanos rechazaron lo que consideraban un insulto a su patrimonio. Organizados por **Menniker**, se vistieron con túnicas para ocultar sus identidades y se reunieron en secreto por la noche, conspirando en contra del Gobierno. Los rumores circularon, dando lugar al nombre de “la Legión Oscura”. El grupo adoptó ese nombre para infundir miedo a quienes se oponían a su misión. Utilizando tecnología ahora ilegal, estuvieron a punto de desencadenar una guerra civil, pero fueron detenidos cuando el **Guardián Steppenwolf** utilizó sus poderes del **Caos** para desterrarlos a la **Zona Crepuscular**. La Legión Oscura luchó por sobrevivir y aprovechó cualquier oportunidad para invadir Echidnaópolis. Con el tiempo **Dimitri**, con ayuda de **Knuckles**, inició una reintegración pacífica por parte de la legión a la sociedad echidna, sin embargo, el **Imperio Eggman** estuvo a punto de acabar con todos. La Legión se reformó para contraatacar, pero luego se dividió en dos facciones que comenzaron una guerra civil. La mitad de las fuerzas oscuras usaba armas de fuego y siguieron a **Lien-Da** bajo el nombre de la **Legión Flame**, mientras que la otra mitad usó armas criogénicas y siguió a **Remington** bajo el nombre de la **Legión Frost**. Luego, ambos grupos perdieron sus mejoras cibernéticas a causa del cuarto Enejak. Muchos se marcharon a **Albion**, cansados de la lucha o cansados de la propia Legión. Los pocos que quedaban, desesperados por recuperar su estilo de vida, acudieron al **Dr. Ivo “Eggman” Robotnik** para que les proporcionara nuevos implantes cibernéticos y se convirtieron en su nueva **Egg Legión Oscura**.

Dimitri (1): No se haría cargo de la Legión hasta 400 años después de su derrota como Enerjak. Se encargó de liderar a su pueblo hasta que fue traicionado por Lien-Da.

Menniker (2): El fundador que promulgó el uso de tecnología como estilo de vida. Su último acto fue conspirar con los Overlanders para asaltar Angel Island con misiles nucleares. Él y el Guardián Aarón por el control del misil, pero Aarón lo detonó prematuramente, destruyéndolos a ambos.

Moritori Rex (3): Utilizó implantes oculares especiales para espiar la **Zona Prime** desde la Zona Crepuscular. Estudió a los Guardianes antes de organizar una invasión en la que resultó gravemente herido junto al **Guardián Tobor**. Rex fue rescatado por error por la **Hermanidad** y se hizo pasar por Tobor durante generaciones. En ese tiempo dirigió el secuestro del **Guardián Spectre**, causó la muerte de la **Guardiana Janelle-Li**, mantuvo bases para la Legión Oscura en Angel Island y fue mentor de sus nietos desde la Zona Prime.

Luger (4): Gran corazón pero mal padre. Adicto al trabajo y menos agresivo que sus antepasados, algunos le consideraban “blando”. Fue asesinado por sus hijos, Kragok y Lien-Da.

Kragok (5): Tomó el control mientras su hermana Lien-Da se recuperaba de un intento de asesinato que él había saboteado. Consiguió liberar a la legión de la Zona Crepuscular, pero cayó fulminado mientras luchaba contra el Guardián Tobor.

Lien-Da (6): Relegada a ser **Kommissar** durante casi toda su vida, negoció el acuerdo con Eggman para crear la Egg Legión Oscura y traicionó a Dimitri para tomar el liderazgo de su pueblo.



DIMITRI

Dimitri nació de **Byron** y **Angel-La**. Inspirados por sus antepasados, él y su hermano **Edmund** esperaban devolver la **Isla Flotante** a la superficie de **Mobius**.

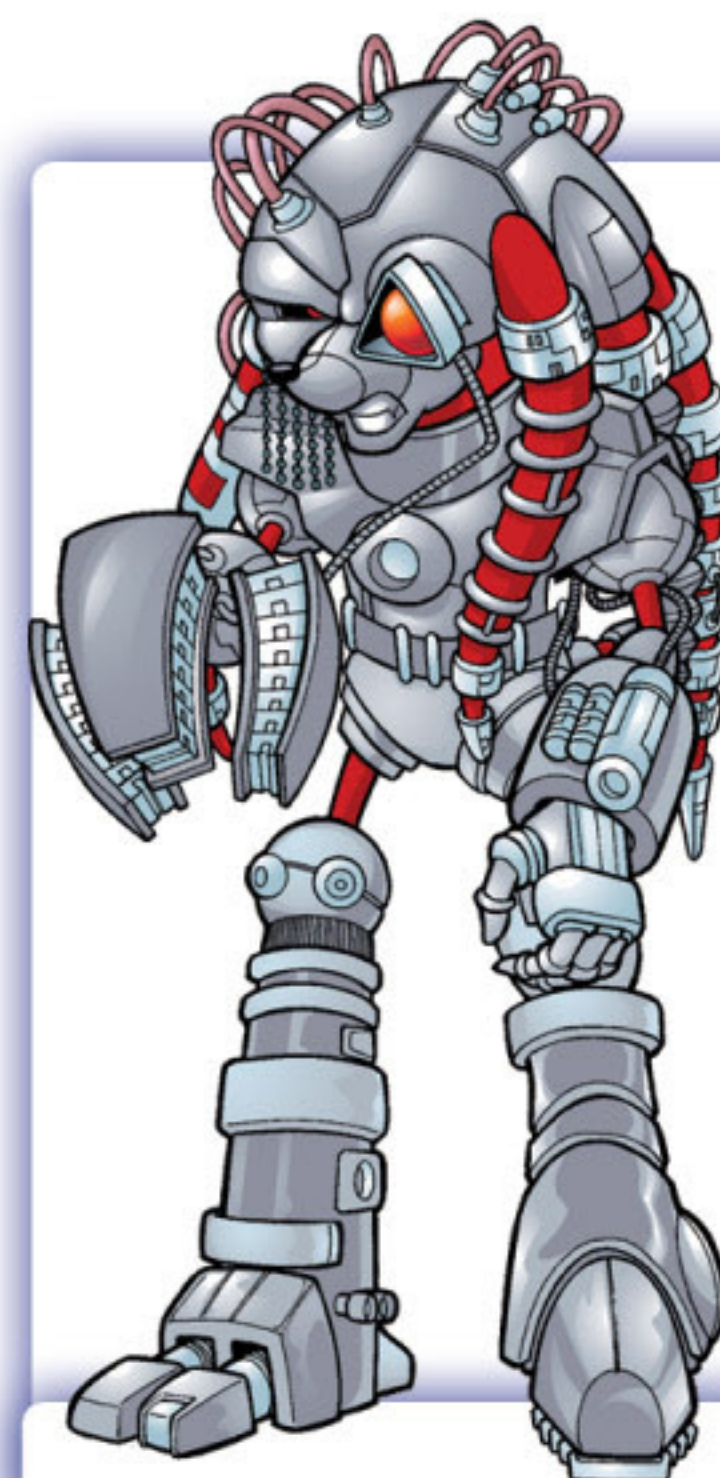
Crearon el **Sifón del Caos**, un dispositivo que drenaría lentamente el poder de las **Esmeraldas del Caos** que mantenía a la isla flotando en el cielo y la devolvería al **Gran Cráter de Downunda**. El plan fue rechazado por el gobierno de Echineaópolis aunque las razones iban desde el miedo hasta las agendas políticas. Dimitri, impulsado por el orgullo, irrumpió en la **Cámara del Caos** y utilizó el Sifón del Caos de todos modos. En su precipitación, sobrecargó el dispositivo. Irradiado por la Energía del Caos, renació como **Enerjak**. Tomó brevemente el control de la Angel Island con planes de dominar el mundo, pero su torre base fue derribada por las **Hormigas de Fuego**. Los escombros resultantes, con forma de calavera, fueron bautizados como Monte del Destino y Dimitri fue dado por muerto. Dimitri permaneció en su prisión durante siglos, aumentando su poder hasta completar su transformación como Enerjak. Se enfrentó al actual **Guardián, Knuckles**, e intentó reconstruir su ciudad natal en una versión oscura llamada **Nekronópolis**. Con la ayuda del **Guardián Locke** y las Hormigas de Fuego, Enerjak quedó atrapado en una matriz de energía dentro de su propia torre y fue lanzado a la órbita. Sólo cuando **Mammoth Mogul** proporcionó una baliza mágica, Enerjak pudo regresar. Una vez de vuelta, tomó el mando de la **Legión Oscura** y lideró una invasión a **Echidnaópolis**, sólo para que Mogul drenará su poder con la Espada Acorn. Cuatrocientos años cayeron sobre sus hombros y la Legión Oscura lo mantuvo vivo al proporcionarle un cuerpo robótico.

El General Dimitri los lideró en muchos intentos de tomar el control de Angel Island. Cuando dejó de ser Enerjak, recuperó poco a poco la cordura. Más tarde, utilizó medios políticos pacíficos para que la legión volviera a integrarse a la sociedad. Entonces, el cuerpo de Dimitri empezó a debilitarse y Mogul lo utilizó como cebo atraer a Knuckles. En el explosivo enfrentamiento, Dimitri fue rescatado y fortalecido lo suficiente como para sobrevivir.

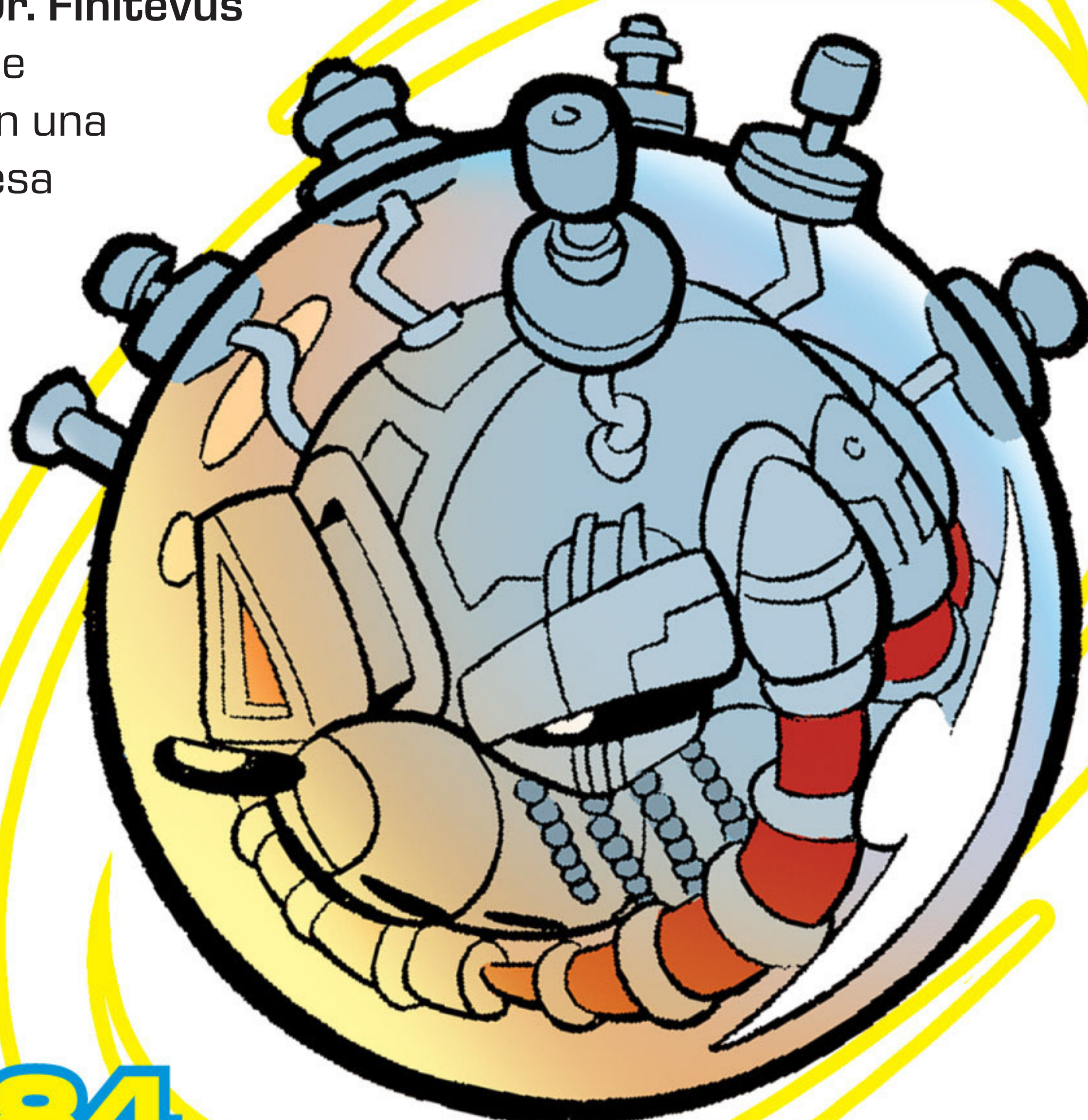
Todavía débil, fue entregado por **Lien-Da** al **Dr. Finitevus** para su investigación. El cuerpo de Dimitri fue desmontado y de él solo quedó una cabeza en una burbuja flotante. Aguantó bajo la falsa promesa de ser restaurado como Enerjak. Cuando se enteró de la verdad, Dimitri intentó avisar a los **Freedom Fighters** y luego al **Imperio Eggman**. Allí fue ascendido y reposicionado en el ejercito como General. esta vez sobre la Egg Legión Oscura. Continuó cuidando de su gente con creciente humildad hasta que fue traicionado por Lien-Da. Fue incapacitado y encerrado en una caja, pero más tarde **Sonic** y Tails lo rescataron. Humillado, se alió con Knuckles para restaurar **Haven** en Angel Island. Ahora no busca liderar, solo ayudar.



LA AMBICIÓN DEL JOVEN
DIMITRI SE IMPONE



FORMA 1
RECONSTRUIDA



KRAGOK Y LIEN-DA



EL DR. EGGMAN
REVELA A LIEN-DA
RECONSTRUIDA

Kragok y Lien-Da son los hijos gemelos del **General Luger** y su primera esposa, **Merin-Da**. Su madre contrajo una enfermedad mortal durante una invasión a Angel Island y falleció cuando ellos aún eran pequeños. Se enfurecieron cuando su padre se volvió a casar y tuvo otra hija, **Julie-Su**. Hartos del desinterés de su padre, fueron educados por su abuelo, **Moritori Rex**. Asimilaron con entusiasmo sus maliciosas enseñanzas y llegaron a referirse a él como “padre”. Más tarde conspiraron para cogobernar la **Legión Oscura** tras asesinar a Luger. Kragok construyó el arma, que contaba con una marca energética en emsacaría su participacion en el crimen, mientras Lien-Da la dispararía. Tal y como Kragok planeó, el arma explotó en manos de su hermana. Mientras ella se recuperaba, Kragok ascendió al poder sin oposición y la mantuvo como su segunda al mando, o “Kommissar”.

Kragok era notablemente inestable, dado a sus problemas de ira. Sus tácticas eran contundentes y brutales, y la legión vivía temerosa de él. Intentó tener una familia para producir un heredero, pero su mujer y su hijo perecieron en un extraño accidente. Después de eso se centró por completo en una invasión de Angel Island y utilizó las bases preparadas por su abuelo. Kragok formó parte de la invasión a **Echidnaópolis** liderada por **Enerjak** y fue arrestado tras su derrota. Mientras era interrogado por **Knuckles**, fueron transportados de vuelta a la **Zona Crepúscular** por los poderes del **Caos** de Knuckles. Knuckles escapó, pero Kragok fue detenido por el **Guardián Tobor**. Lucharon en la Zona Crepuscular durante un tiempo hasta que pudieron regresar a la **Zona Prime**, donde cayeron fulminados.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Kragok: Knuckles the Echidna #1

Lien-Da: Knuckles the Echidna #7

Lien-Da trabajó desde las sombras todo este tiempo como la mano derecha de Kragok. Más tarde sirvió bajo las ordenes de del **General Dimitri**, pero nunca creyó del todo en sus planes de reintegración en la sociedad. Dirigió brevemente una facción de la Legión Oscura llamada la Legión Flame para combatir a la Legión Frost liderada por Regminton y someterla a su control. Tras perder sus partes robóticas a manos del cuarto Enerjak, hizo un trato con el **Dr. Eggman** para reclutar a la legión como su ejército a cambio de nuevas mejoras cibernéticas, pero aún así no obtuvo el rango de General. Más tarde, Lien-Da se enteró de que las prótesis que Eggman les había instalado contenían explosivos. La **Reina de Hierro** le proporcionó microchips diseñados para supuestamente inhabilitar estos explosivos, a la vez que hacía mas propensa a la **Legión** al control mental. Lien-Da traicionó a Dimitri y robó un chip modificado que le permitió controlar mentalmente a toda la legión. Pero el chip no la protegió de la magia de la Reina de Hierro, y sólo gracias a la retorcida generosidad del Dr. Eggman sobrevivió a su explosivo castigo.



ENERJAK

Enerjak es un antiguo espíritu malévolo de increíble poder. Siempre se ha manifestado dentro de un **equidna**, normalmente uno que ha cedido a su arrogancia. Enerjak tiene un poder casi infinito, únicamente limitado por la imaginación de su avatar



El 1er Enerjak

Era un científico de la antigua **Albion** que investigaba los secretos de la **Fuerza del Caos**. Él y su compañera de trabajo y pareja, **Aurora-La**, fueron contactados por los **Antiguos Caminantes** y se les mostraron las maravillas de la Fuerza del Caos. Al trascender, Enerjak fue corrompido por el poder y acabó entrando en conflicto directo con los Caminantes y su antiguo amor. Demasiado poderoso para ser destruido, fue dispersado por la Fuerza del Caos. su espíritu se manifestaría a través de posteriores Enerjaks.

El 2o Enerjak

Se sabe muy poco sobre este Enerjak. Se dice que fue un investigador de Albion, esta vez buscando un medio para derrotar a la **Orden de Ixis** durante las **Guerras Olvidadas**. Apparently sus experimentos funcionaron demasiado bien y ambos bandos tuvieron que hacer una tregua temporal y unir fuerzas para derrotar a este peligro.

El 3er Enerjak

Dimitri, el científico sin escrúpulos de **Echidnaópolis**, intentó utilizar su **Sifón del Caos** experimental para drenar varias **Esmeraldas del Caos** y devolver **Angel Island** a tierra firme. El poder abrumador lo transformó. Esta fue su encarnación menos exitosa, ya que pasó la mayor parte del tiempo atrapado de una forma u otra, hasta que **Mammoth Mogul** drenó todo su poder.

El 4o Enerjak

El **Dr. Finitevus** buscaba un Enerjak para limpiar el mundo de corrupción y evaluó a **Lien-Da**, **Remington** y **Knuckles** como candidatos. El Dr. Finitevus hechizó la **Esmeralda Maestra** e incitó a Knuckles a aprovechar su poder. El deseo de hacer el bien de Knuckles fue corrompido, lo que provocó el traslado de casi todos los equidnas a Albion y la destrucción del **Régimen Dingo** y Nueva Megaópolis. Knuckles volvió a la normalidad cuando su padre, **Locke**, se sacrificó para romper el maleficio.



DR. FINITEVUS

El Dr. Finitevus fue una vez investigador de la Energía **Caos** en **Albion**. Le fascinaban las antiguas investigaciones de **Echidnaópolis**, incluido el **Sifón del Caos** inventado por **Edmund** y **Dimitri**. Incluso llegó a mejorar el diseño, incorporándolo a un traje especial. El Dr. Finitevus tuvo la oportunidad de utilizarlo cuando **Knuckles the Echidna** perdió el control de sus poderes y fue considerado peligroso por el **Alto Consejo de Albion**. El Dr. Finitevus intentó drenar de forma segura el exceso de energía de “**Chaos Knuckles**”, pero éste acabó sobrecargando el traje. El poder recorrió al Dr. Finitevus.

Él se convirtió en un “foto-negativo” del **Guardián**; emplea soluciones complejas en lugar de simples y busca traer al mundo una “limpieza violenta” en lugar de proteger una pequeña parte de este. Mientras se recuperaba y estaba en observación, el Dr. Finitevus desarrolló sus característicos **Warp Ring**. Cuando el Alto Consejo de Albion lo consideró peligroso y ordenó su eliminación, escapó sin mucha dificultad. Luego, desactivó las defensas de Albion, lo que permitió a las flotas invasoras del **Imperio Eggman** lanzar un ataque sorpresa contra la ciudad.

El Dr. Finitevus siempre está buscando nuevas formas de acabar con el mundo. Cree que este está condenado y que debe ser purgado para que un nuevo y mejor mundo pueda florecer. Intentó utilizar un antiguo arsenal de armas nucleares, pero **Rouge the Bat** las desarmó. Experimentó con la **Hermanidad**, **Moritori Rex** y **Dimitri** para desvelar los misterios de Enerjak e hizo de Knuckles un peón en sus planes de destrucción mundial. Muestra un gran interés por la **Esmeralda Maestra** y busca nuevas formas de utilizar su poder.

El Dr. Finitevus suele ser reservado y elocuente, y suave. Incluso en el fragor del combate suele mostrarse tranquilo y hasta juguetón. Sin embargo, cuando la situación involucra a Knuckles, suele perder los estribos y su actitud tranquila se vuelve salvaje. También le cuesta mantener la compostura cuando está cerca de quienes toman “decisiones estúpidas”.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #139

Habilidades:

Genio - Es un científico brillante en magia y robótica.

Warp Rings - Parece tener un suministro interminable de ellos, que utiliza con gran eficiencia.

Canalización del Caos - Al igual que Knuckles, puede hacer uso de la Energía del Caos de su entorno. Suele dar lo mejor de sí cerca de la Esmeralda Maestra.

Combate - Obtuvo gran parte de la habilidad en combate de Knuckles.



CLAN NOCTURNUS

El Clan Nocturnus se remonta a algunos cientos de años atrás. Formaban parte de la casta de las **Ciencias Avanzadas** de la sociedad de **Albion** y de la **Segunda Colonia de Downunda**. Cuando la colonia se asentó inicialmente en **Soumerca**, los Nocturnus optaron por luchar por la tierra junto a la casta guerrera, el **Clan Knuckles**. La camaradería no duró mucho. Las diferencias ideológicas entre los líderes pronto hicieron que los clanes se enfrentaran. El **jefe Pachacamac** llevó a su pueblo por un camino más violento, mientras que **Imperator Pir'Oth Ix** empujó al Clan Nocturnus hacia rápidos avances científicos. Los Nocturnus deberían haber arrollado al Clan Knuckles sin apenas esfuerzo, fueron misteriosamente transportados a la **Zona Crepuscular** antes de tener la oportunidad. El incidente de su desaparición se conoce simplemente como el "Evento Argus".

Una vez en la Zona Crepuscular, los Nocturnus se encontraron rodeados de razas alienígenas igualmente sedientas de conquista. Los Nocturnus aplicaron sus viejas tácticas a su nuevo hogar. Sus rápidas y brutales incursiones contra sus vecinos les valieron el apodo de "los Merodeadores", que acabaron adoptando como nombre propio. No tardaron en conquistar toda la dimensión. Algún tiempo después, los descendientes de la Segunda Colonia de Downunda, la **Legión Oscura**, llegaron a la zona. Debido a su origen y a su tecnología comparativamente inferior, la Legión Oscura no tuvo el "honor" de ser conquistada por el Clan Nocturnus. Estos fueron tolerados a distancia y solo fueron atacados cuando hacían incursiones para robar la tecnología de teletransportación del Clan Nocturnus.

En la actualidad, Ix sigue investigando el poder del "crepúsculo", el poder de la propia zona. Planea llegar a tener algún día el poder suficiente para transportar toda la Zona Crepuscular a la **Zona Prime**, para conquistar **Mobius** y más allá de las estrellas.

DATOS DEL CLAN:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #191

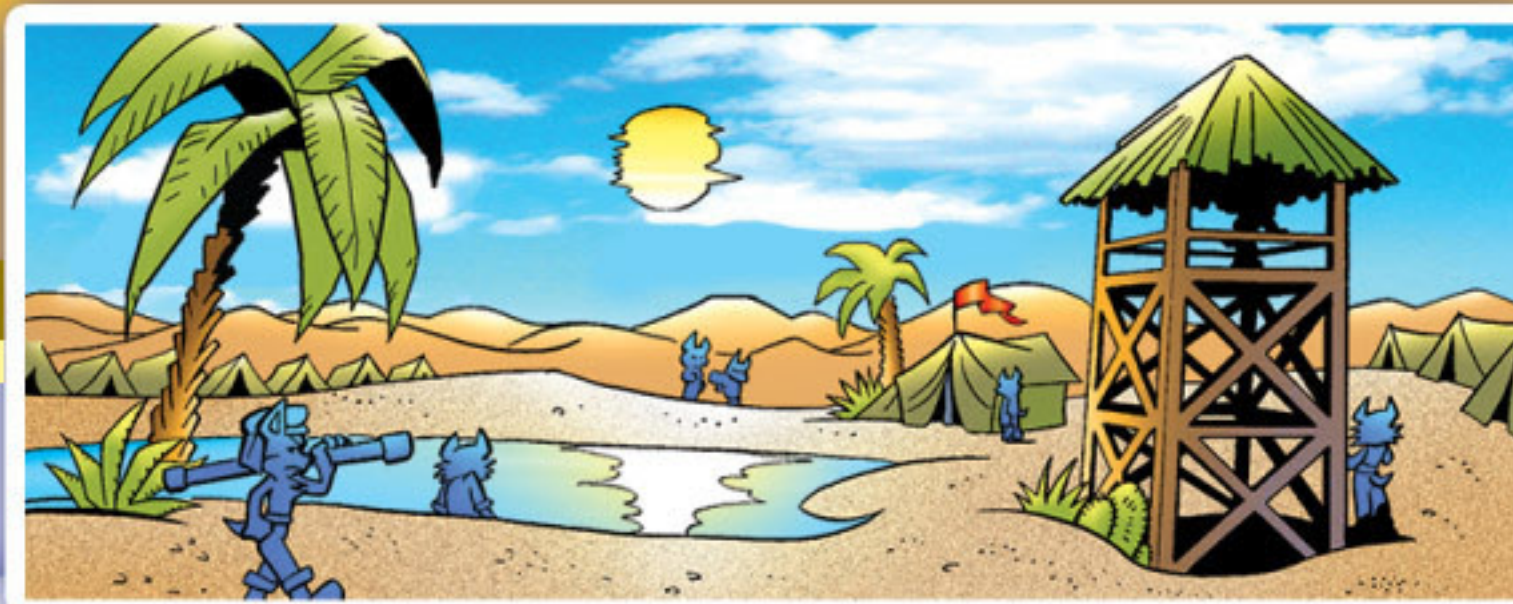
Habilidades:

Tecnología avanzada - Los Merodeadores cuentan con armaduras avanzadas, armas que drenan la energía vital y teletransportadores de corto alcance.

Gizoids - Cuando su tecnología personal falla, los Merodeadores recurren a su ejército de super robots. Increíblemente adaptables y manejados por una inteligencia artificial muy avanzada, cada uno de ellos cuenta como un ejército por sí solo.



RÉGIMEN DINGO



CAMPAMENTO EN SANDÓPOLIS



Los dingos fueron antaño una raza nómada. Pequeñas familias y grandes comunidades vagaban, comerciaban y luchaban por toda **Downunda**, lo que probablemente los protegió de ser conquistados por la **Primera Colonia de Downunda**. En la época de la **Segunda Colonia Downunda**, la estructura de su sociedad había cambiado.

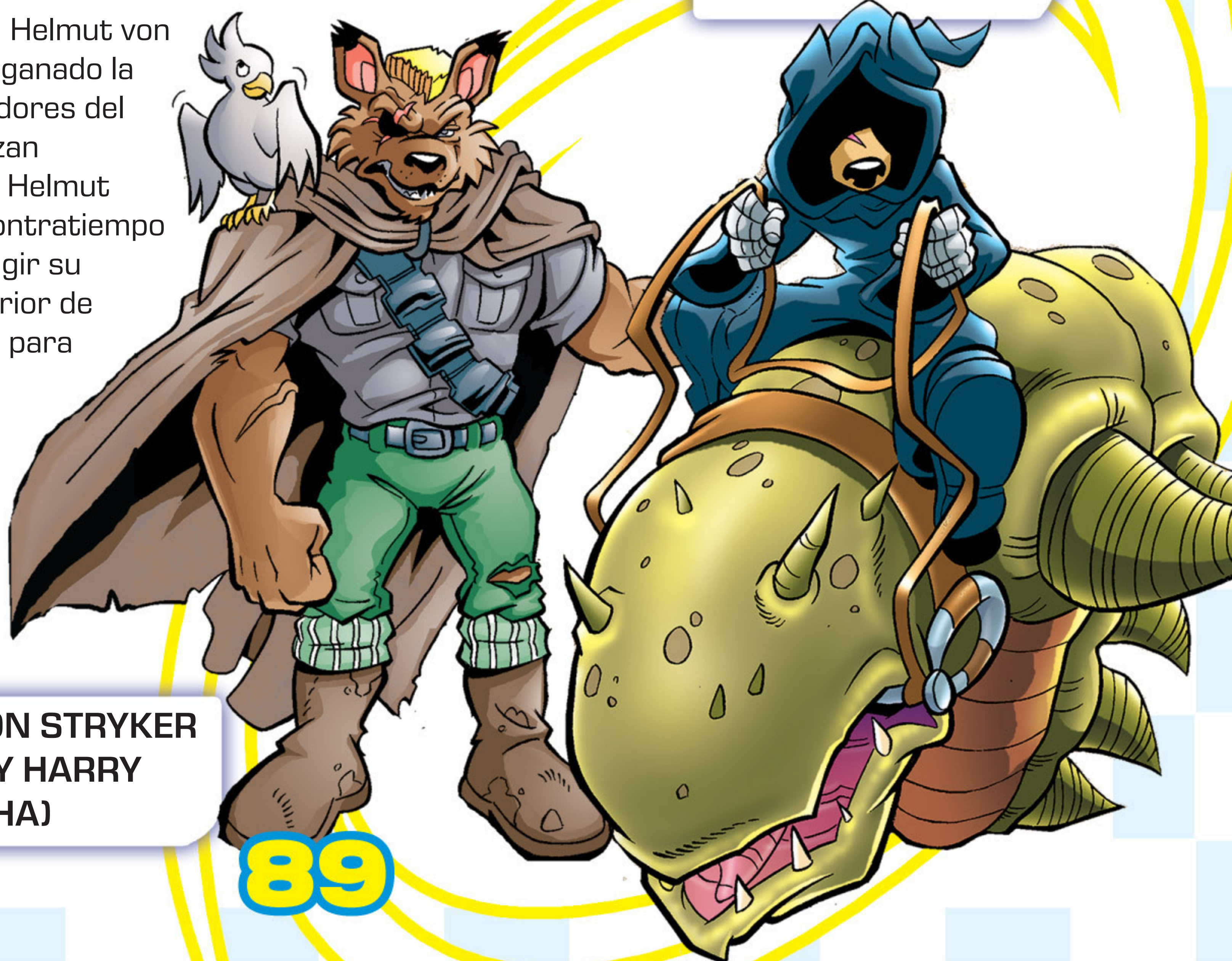
Las numerosas tribus se habían unido o conquistado entre sí hasta formar una única tribu masiva. Aún existían algunas familias independientes, pero no eran nada ante este ejército de Dingos. El primer Régimen Dingo consiguió todos sus avances mediante la conquista. La avanzada ciudad de **Echidaópolis** era un objetivo que no podían ignorar, y sólo la ayuda de los **Hormigas de Fuego** mantuvo a salvo a los equidnas durante sus primeros años. Debido al **Gran Cometa Blanco** y a la formación de **Angel Island**, el Régimen Dingo se vio obligado a enfrentarse a sus rivales. Continuaron robando y adaptándose la tecnología equidna, convirtiéndose en una sociedad militarizada bastante avanzada. Finalmente, el general más importante de la época decidió iniciar un ataque nuclear contra Echidnaópolis, ignorante del riesgo que corría su pueblo o la isla. Aunque los misiles fueron interceptados, su lluvia radioactiva envenenó toda la isla. Como resultado, el **Guardián Hawking** utilizó un dispositivo conocido como **Proyector de Hiperzona** para trasladar a cada civilización de la isla a su propia dimensión de bolsillo. Durante generaciones, el Régimen Dingo sobrevivió en su zona hasta que los efectos del **Ultimate Annihilator** les obligaron a regresar a la **Zona Prime**. El proceso destruyó su ciudad **Cave Canem**. Durante un tiempo se vieron obligados a servir a los equidnas o a vivir en la indigencia. Su líder, el **General Helmut von Stryker**, intentó reunirlos y exigir igualdad hasta que el **Imperio Eggman** los invadió. El hijo de Helmut, Kage, hizo un trato con el **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** para armar al Régimen Dingo a cambio de servir al imperio. Helmut se opuso al trato con el tirano y fue exiliado al **desierto de Sandópolis**.

Cave Canem fue reconstruida con mano de obra esclava equidna y el Régimen Dingo gobernó sin oposición durante un tiempo. No fue hasta el cuarto **Enerjak** cuando se rompió su dominio. El general Kage von Stryker y su ciudad fueron vaporizados, mientras que el resto del Régimen Dingo fue despojado de su equipo y desterrado al desierto de Sandopolis.

Ahora, bajo el mando del general Helmut von Stryker, el Régimen Dingo se ha ganado la vida a duras penas en los alrededores del **Oasis del Lago Azure**, donde cazan monstruosos gusanos de arena. Helmut considera que esto es sólo un contratiempo temporal; algún día volverá a dirigir su ejército hacia el exuberante interior de Angel Island y conquistará la isla para el Régimen Dingo. Helmut está acompañado por **Catweazel**, una cacatúa-mobini bocazas y sarcástica.



KAGE Y GERBIL



GEN. HELMUT VON STRYKER
(IZQUIERDA) Y HARRY
(DERECHA)

MAMMOTH MOGUL

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Mecha Madness Special

Habilidades:

Magia elemental - Como buen hechicero Ixis, Mogul tiene un poderoso dominio mágico sobre la tierra, el fuego, el aire, el agua y el cristal.

Energía del Caos - Con la Esmeraldas del Caos Gris en su pecho, Mogul domina cantidades increíbles de Energía del Caos, lo que le otorga, entre otras cosas, la inmortalidad.

Mammoth Mogul era un cazador en la prehistoria **mobiana**. Una **Esmeraldas del Caos** se incrustó accidentalmente en su pecho, otorgándole poder e inmortalidad. Se hizo gobernante de **Mobius**, pero su reinado fue breve luego de que su crueldad desató una rebelión. Al ver su abuso de poder, los **Antiguos Caminantes** maldijeron su Esmeralda para que sus planes fracasaran siempre. Destronado, Mogul pasó siglos incrementando sus poderes. Inventó y perfeccionó la magia **Ixis**. Muchos se sintieron atraídos por su poder y este los convirtió en sus discípulos a cambio de su lealtad, creando la **Orden de Ixis**. Como “Ixis Mogul” intentó conquistar el mundo, pero los **Caballeros de Albion de Aurora** se opusieron. La magia de la Orden se enfrentó a la tecnología de los **Caballeros**, y sus batallas se extendieron por todo el planeta.

Todos los registros de esta guerra que duró generaciones se perdieron; es por eso que a este periodo se le conoce como “Las Guerras Olvidadas”. Durante esta época se fundó la **Primera Colonia Downunda**, se crearon los implantes cibernéticos y aparecieron los mutantes. Puede que los **Días de Furia** iniciarán aquí, y se rumorea que Mogul creó las Siete **Obras Maestras de Ixis**. Finalmente, Mogul fue derrotado y su Orden destruida. A lo largo de los siglos viajó, estudió y recibió diversos títulos. No hizo otro movimiento serio hasta después de la **Primera Guerra de Robotnik**. Usando la **Espada Acorn** y el poder del tercer **Enerjak**, Mogul se transformó en el **Master Mogul** e intentó conquistar el mundo de nuevo, pero su Esmeralda del Caos maldita aseguró su derrota y fue sellado en la **Esmeralda Maestra**.

Mientras estaba encarcelado, consiguió llegar hasta **Mina** y hechizarla, ya que sabía que ella era importante para **Sonic**. Escapó cuando el **Dr. Robotnik** destruyó la Esmeralda Maestra para fortalecer a **Chaos**. Más tarde, utilizando a Dimitri como cebo, atrajo a “Chaos Knuckles” una habitación-**Sifón del Caos** para drenar su poder.

Knuckles intentó sobrecargarlos a ambos, pero en su lugar trajo de vuelta a Master Mogul. asestó un duro golpe a los Antiguos Caminantes antes de declarar la guerra al multiverso, pero fue derrotado por **Titan Tails**, que lo selló dentro de su propia Esmeralda del Caos Maldita. Cuando los Antiguos Caminantes murieron, Mogul fue liberado, pero el Dr. Robotnik volvió a capturarlo y lo atrapó en las **Egg Grapes**. Mogul se protegió con magia hasta que **Anonymous** robó su gema. Mogul escapó, pero fue encarcelado en **Nueva Mobotrópolis**. Allí activó el hechizo que había clocado sobre Mina, **Tails** y **Mighty** y los mantuvo como rehenes hasta que Sonic le dio la **Esmeralda del Caos Gris**.

Restablecido su poder, Mogul ha optado por tomar el camino lento hacia la victoria. Utilizando viejos **badniks**, ha renovado ha renovado **Casino Night** y de vez en cuando **atormenta** a los héroes de Mobius. No tiene por qué derrotarlos ahora; moriran tarde o temprano, así que esperará.



IXIS NAUGUS

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición: Sonic the Hedgehog #53

Habilidades:

Magia elemental - Dominio total de los elementos, lo que le permite volar y convertir objetos inorgánicos en cristal.

Manipulación emocional - Puede influir en los pensamientos de los demás.

Posesión - Puede habitar el cuerpo de cualquiera que le haya jurado lealtad y se haya sometido a su magia cristalina.

Fusión con las sombras - Capacidad para fusionarse con las sombras y viajar a través de ellas.

La **Orden de Ixis** fue destruida tras las **Guerras Olvidadas**. Sus habilidades se habían convertido en burda “magia negra” o se habían corrompido en “tecnomagia”, utilizada principalmente en **Overland**. Los pocos magos Ixis que quedaban luchaban entre ellos por los restos de conocimiento que habían quedado tras la guerra.

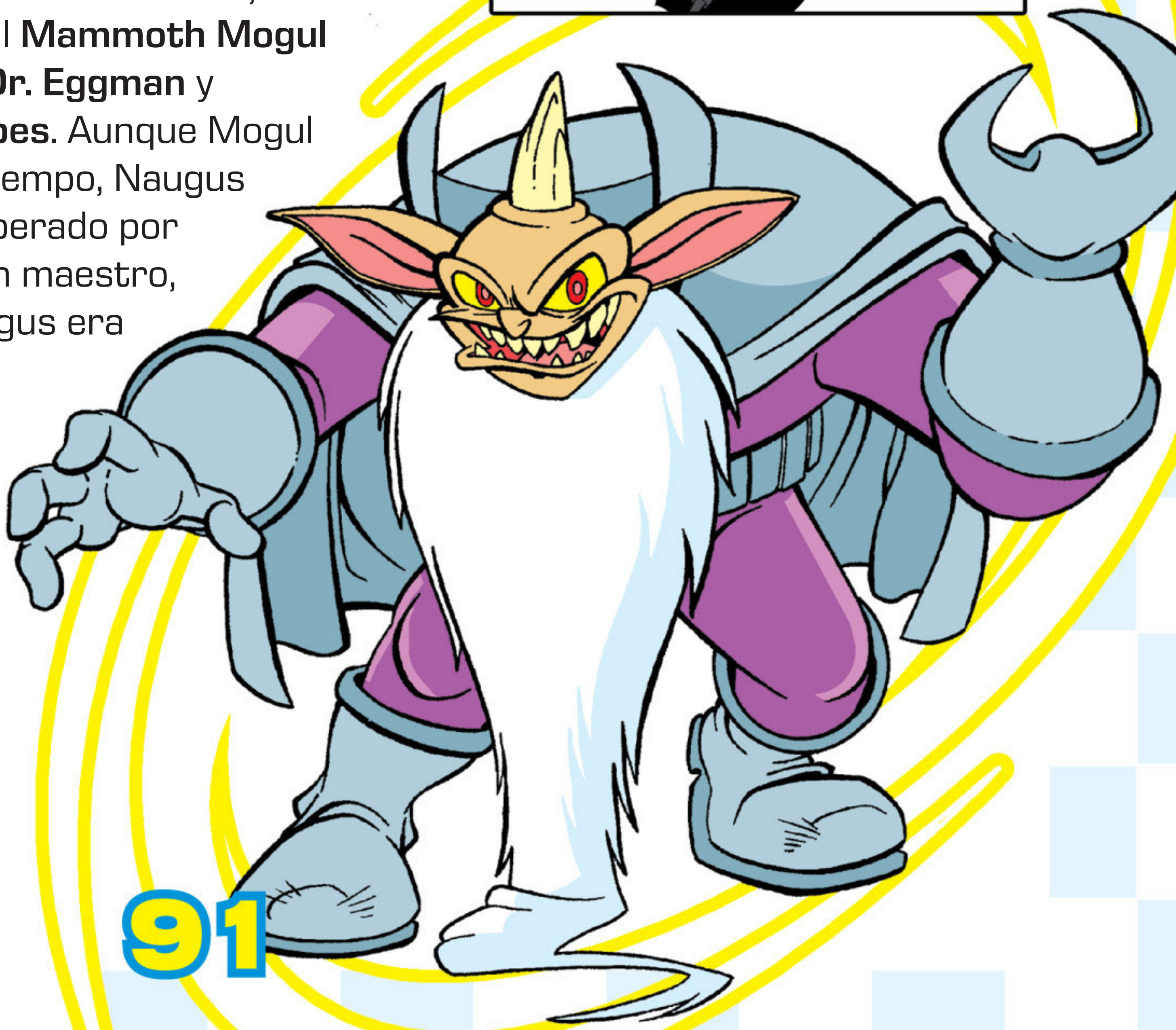
Pero tres trabajaron juntos: **Agunus Rhino** era un maestro de la magia de tierra, **Nusgau Bat** de la magia de aire y **Suguna Lobster** de la magia de agua. Cada uno enseñaba al otro mientras investigaban el pasado de la Orden. Finalmente, compitieron por el control del elemento restante: el fuego. volvió y los tres fueron vistos por última vez luchando para llegar hasta el Sol y reclamar su poder. La mezcla de poderes fusionó los tres hechiceros en Ixis Naugus. Se convirtió en el Mago Real del rey **Fredric Acorn**. Desde **Mobotrópolis** creó una puerta a la **Zona del Silencio**. Cuando se sintió amenazado por Nate Morgan, conspiró con el **Señor de la Guerra Kodos** e hizo que inculparan a Nate por traición.

Mientras se avecinaba la **Gran Guerra**, Naugus escapó a su zona pero **Julian Kintobor** selló la entrada. Naugus era casi como un dios en la Zona del Silencio. Perfeccionó la magia cristalina y la utilizó para proteger a los demás prisioneros de la zona (siempre y cuando le sirvieran).

Más de diez años después escapó, planeando conquistar el reino poseyendo al rey Maximillian Acorn. **Sonic** y **Tails** lo persiguieron y fue sellado de nuevo en la Zona del Silencio con la ayuda de Nate Morgan.

Naugus fue convocado de nuevo por los **Arachne**, pero se vio obligado a someterse al **Mammoth Mogul** y más tarde fue capturado por el **Dr. Eggman** y encerrado dentro de sus **Egg Grapes**. Aunque Mogul los protegió a ambos durante un tiempo, Naugus fue abandonado a su suerte. Fue liberado por **Anonymous** como parte de un plan maestro, pero el daño ya estaba hecho: Naugus era un animal salvaje.

Fue restaurado por **Geoffrey St. John** y la **Esmeraldas del Caos Púrpura**. Mediante magia manipuladora y política, Naugus fue coronado rey. Tras la **Genesis Wave**, las vidas pasadas de Naugus volvieron a atormentarle y ahora sufre mutaciones aleatorias.



EL BAJO MUNDO DE MOBIUS

Cuando el **Dr. Robotnik** conquistó el mundo, muchos héroes se unieron para luchar contra su tiranía. Por desgracia, muchos también aparecieron para aprovecharse de los que habían quedado vulnerables por la conquista del científico loco. Crueles y deshonestos, son capaces de cualquier cosa con tal de aprovecharse de la desgracia ajena. Esta es sólo una muestra de la escoria de **Mobius**:

“Downtown” Ebony Hare (1) - Se autodenomina gángster, habla mucho y se hace el duro. Se cree un genio del crimen y trafica con sustancias peligrosas.

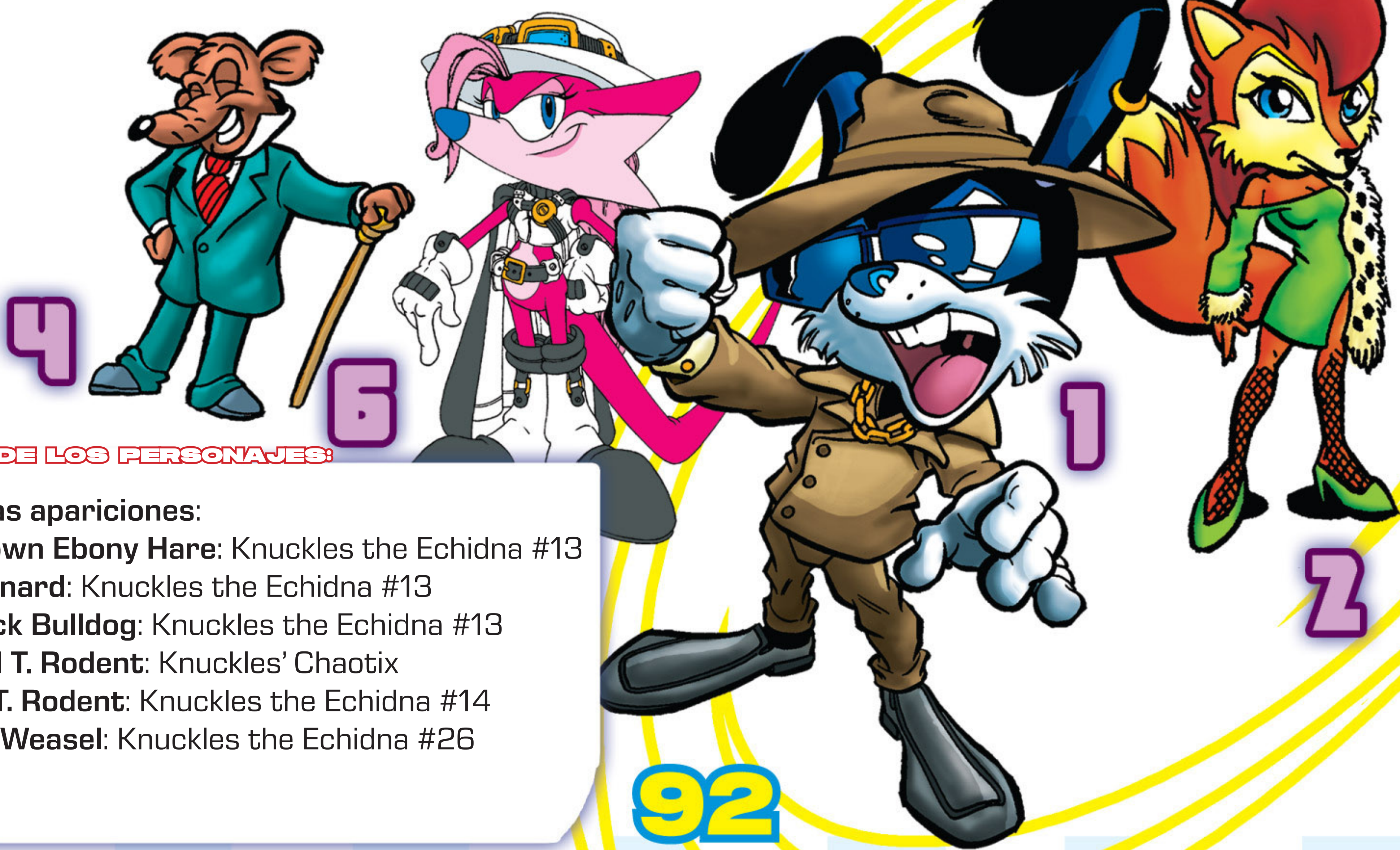
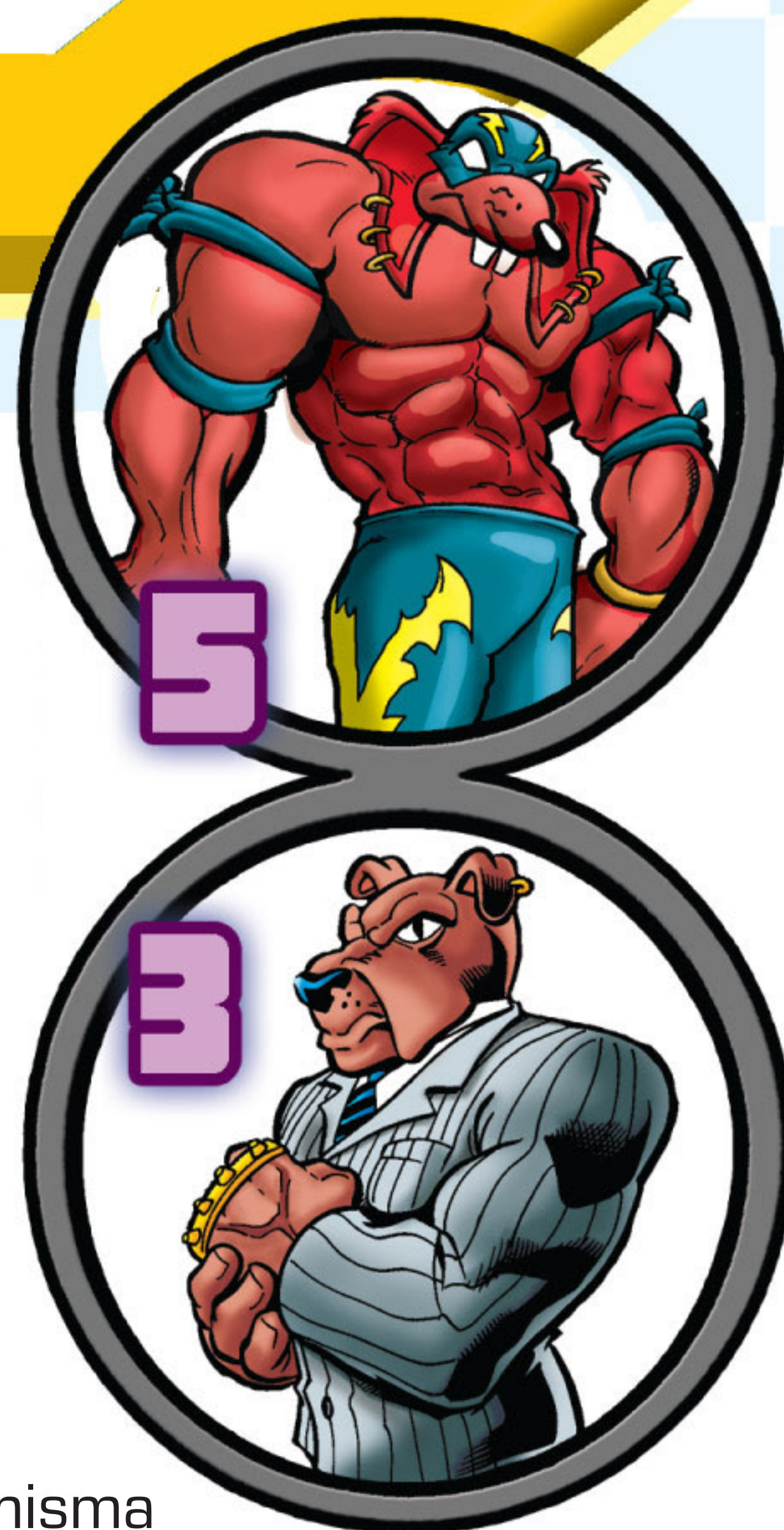
Foxy Reynard (2) - La cara bonita que siempre está al lado de Downtown. Puede que se haga la tonta, incluso puede que ella misma se lo crea, pero bajo el glamour y el descaro se esconde una mente astuta para los negocios.

Blackjack Bulldog (3) - Una montaña de músculos que demuestra que cuando intentas ganar a la casa, la casa te aplasta. Es un matón de pocas palabras -y pocos pensamientos- al que se suele encontrar respaldando las fanfarronadas de Downtown.

Renfield T. Rodent (4) - Es un hombre obsesionado con un sueño: crear un gran parque de atracciones. Encontrar financiación y apoyo para un proyecto así en esta época devastada por la guerra es difícil y Renfield hará cualquier acción sucia para conseguir su grandioso objetivo.

Ripper T. Rodent (5) - Hermano de Renfield y autodenominado luchador. Se tiñe constantemente el pelo y reinventa su imagen en un intento de convertirse en el atleta más famoso de Mobius. Tiene mucho estilo pero un historial terrible en el ring de lucha.

Nicolette “Nic” Weasel (6) - Hermana gemela de **Nack**. No es tan despiadada como sus parientes más famosos, pero no está menos motivada. Parece haber desaparecido de Mobius, con rumores que van desde su jubilación hasta su eliminación a manos de su competitivo hermano.



DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Downtown Ebony Hare: Knuckles the Echidna #13

Foxy Renard: Knuckles the Echidna #13

Blackjack Bulldog: Knuckles the Echidna #13

Renfield T. Rodent: Knuckles' Chaotix

Ripper T. Rodent: Knuckles the Echidna #14

Nic the Weasel: Knuckles the Echidna #26

BEAN Y BARK

Bean & Bark son un extraño dúo de mercenarios. Trabajan para el mejor postor, sea héroe o villano. A pesar de sus métodos, no parecen verdaderos villanos; puede que simplemente sean buenas personas descarriadas.

Bark es un enigma andante. Nadie sabe de dónde viene, por qué vende su fuerza o por qué tolera a Bean. Tampoco ayuda el hecho de que parece ser mudo, aunque podría ser que se haya acostumbrado a no poder articular palabras cerca de Bean. Lo que sí se sabe es que es increíblemente fuerte, posiblemente rivalizando con **Mighty the Armadillo** en fuerza bruta. Sus largos brazos lo convierten en un luchador formidable.

Bean también es un misterio, pero no por su silencio. De hecho, casi todo lo que dice carece de sentido. Maniático y raramente lúcido, se distrae fácilmente con objetos brillantes. A pesar de ello, parece tener sus momentos de lucidez y éstos le revelan como un personaje astuto, incluso ingenioso. Bean puede crear pequeños explosivos de poca potencia a partir del aire y lanzarlos con sorprendente precisión.

Los orígenes de Bean varían enormemente. Algunos dicen que es un híbrido entre bio-arma y magia negra creado por **doctores Bin y Pin** de la **Battle Bird Armada**. Otros afirman que es un mutante perdido de las **Guerras Olvidadas**. Otros creen que es una forma de vida alienígena que intenta desesperadamente encajar en **Mobius**. Bean no confirma nada; de hecho, probablemente daría otra respuesta disparatada si se le preguntara. Lo único que se sabe con certeza es que tiene un pasado con los **Babylon Rogues** y la **Battle Bird Armada**. Esta extraña pareja se mantiene unida en las buenas y en las malas, y parecen respetarse y preocuparse el uno por el otro... eso cuando Bark no se siente frustrado por las locuras de Bean.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primera aparición: Sonic the Hedgehog #160

Habilidades - Bark:

Superfuerza - Bark es mucho más fuerte que el mobiano medio y fácilmente está en el top tres del mundo.

Habilidades - Bean:

Bombas - Bean invoca bombas negras y redondas de la nada en una cortina de humo púrpura. Su potencia explosiva es suficiente para derribar a sus objetivos y quemarlos ligeramente. También puede controlar la detonación de otros explosivos. No se sabe como ni porque.



DESTRUCTIX

Los Destructix son mercenarios. Empezaron como el **Cuarteto Temible**, agentes de **Mammoth Mogul**. La lista de miembros ha cambiado mucho a lo largo de los años. Hacen el trabajo sucio de cualquiera por el precio justo.

*Fundadores del Cuarteto Temible

Ex-Miembros

Sgto. Simian* (1) - Simon fue exiliado por ser demasiado violento y militante. Mammoth Mogul le dio una gran fuerza. Cuando su pueblo se convirtió en la **Gorilla Army**, a Simon le tocó rechazarlos.

Predator Hawk* (2) - Ex agente de la **Battle Bird Armada** y de los **Babylon Rogues**. Hombre de pocas palabras, aceptó el regalo de Mogul de aumentar su poder de vuelo para poder derribar objetivos con mayor destreza.

9



6



7



8



5



3



11



2



10

1



12



4

94



Flying Frog* (3) - Convicto de **Mercia**, Flying no para de balbucear y sonreír, normalmente por nada aparente. Es increíblemente veloz y tiene una capacidad de planeo limitada gracias a su patagio. Se desconoce si llegó a hacer un trato con Mogul - nunca lo ha mencionado y lo que dice no suele tener sentido.

Lightning Lynx* [4] - Ex-agente del **Clan Raiju**, al expresar su amor a la **Novia** del clan. Se le concedió otra oportunidad, pero volvió a ser exiliado cuando perdió un duelo de honor contra **Sonic**. Su velocidad es similar a la de Sonic (gracias a Mogul) y sus sentidos aumentados le permiten rastrear incluso a **Espio**.

Fiona Fox (5) - Pícara de todo tipo, Fiona se unió a los Destructix tras traicionar a los **Freedom Fighters**. Se ha convertido en la líder del equipo y se encarga de las negociaciones.

Sleuth Dawg* *(6) - Antiguo miembro de la **Red Espía** que traicionó a sus compañeros ante el **Dr. Robotnik**. Tras una breve estancia en la cárcel con los demás, se quedó con ellos como su estratega. Cedió el puesto a Fiona, optando por vivir en las sombras en estos tiempos peligrosos.

Drago Wolf (7)** - Traidor de la **Manada de Lobos** que ayudó en un complot para asesinar a **Sally Acorn**. Fuerte pero estúpido, era el chivo expiatorio del equipo. Con el tiempo, Drago se hartó de este desprecio y se unió a la **Egg Legión Oscura**.

Kodos Lion (8)** - Dirigió brevemente al equipo tras su fuga de la cárcel, pero los abandonó cuando fueron arrestados de nuevo.

Uma Arachnis (9)** - Siguió a Kodos cuando lideraba el equipo y luego escapó con él.

Snively Robotnik (10)** - Fue su líder durante la fuga y mientras Kodos era el líder activo. Él fue secuestrado por el Dr. Robotnik, poniendo fin a su asociación con el equipo.

Nack the Weasel (11)** - Nack se quedó con el equipo por ciertas circunstancias y luego se fue por su cuenta.

Scourge the Hedgehog (12)** - Mientras salía con Fiona, se unió al equipo antes de volver a Moebius para continuar con sus propios planes



EL CUARTETO
TEMIBLE ORIGINAL
ATACAN A LOS
CHAOTIX



LOS
DESTRUCTIX
EN LA ZONA
CARCELARIA.



LOS DESTRUCTIX SE UNEN A
LA BATALLA PARA DEFENDER
MOBIUS DE LOS XORDA

FIONA FOX

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Como Auto-Autómata: Sonic the Hedgehog #28

En carne y hueso: Knuckles the Echidna #26

Habilidades -

Bien Balanceada - Puede que no destaque en una sola cosa, pero es hábil en muchas:

- Médico de campo.
- Combatiente.
- Ladrona experimentada y cazadora de tesoros.
- Suficientemente brillante para trabajar brevemente con la Inteligencia de los Freedom Fighters.



UNIFORME
DE FREEDOM
FIGHTER

Como muchos, Fiona Fox es una víctima de la **Primera Guerra de Robotnik**. Cuando era joven, la capturaron, la llevaron a un campo de trabajo forzado y la utilizaron como modelo para el primer prototipo de **Auto-Autómata**. Fue encarcelada con los jóvenes **Mighty** y **Ray**; sin embargo, aunque escaparon con **Sonic**, no pudieron salvar a Fiona. Sintiendo abandono, Fiona consiguió finalmente escapar sola. Cayó en círculos turbios, trabajando en el **Bajo Mundo de Mobius**, como mercenaria y cazadora de tesoros. Trabajó varias veces con **Nic the Weasel** y se cruzó con **Rouge the Bat**. Como nunca encontró a su familia, Fiona creía que ellos también la habían abandonado a su suerte. Durante mucho tiempo guardó rencor a Sonic y Mighty. Sin embargo, más tarde decidió iniciar una vida honesta. Se unió a los Freedom Fighters con la esperanza de por vengarse del **Dr. Robotnik**. No encajaba bien con el equipo y su actitud chocaba a menudo con la moral de este. A pesar de ello, o quizá por ello, salió brevemente con Sonic. **Tails** se había encontrado antes con su copia automática y se había enamorado de ella. Ahora, “reunido” con la verdadera Fiona, esperaba encontrar una relación de verdad; sin embargo, Fiona no estaba interesada en alguien tan joven.

Fiona conoció a **Scourge the Hedgehog** en el tiempo en que sus crímenes del pasado volvían a perseguirla. Mientras los Freedom Fighters empezaban a cuestionar su fiabilidad, Scourge le ofreció una vida emocionante sin responsabilidades. Saliendo en secreto con él, empezó a fallar en sus responsabilidades como Freedom Fighter; finalmente, huyó con él, encontrando “divertido” ese estilo de vida más oscuro. Se convirtió en reina cuando él conquistó **Moebius**, pero cuando los planes de Scourge fracasaron, Fiona se vio obligada a huir para salvarse.

Se la vio por última vez tomando el liderazgo de los **Destructix** y utilizándolos para invadir la **No Zona** y rescatar a Scourge, todo a cambio de realizar un misterioso trabajo para el **Dr. Finitevus**. Con la pareja oscura reunida en Moebius, cualquier cosa puede pasar.



Primera aparición:

Sonic Triple Trouble Special

Habilidades.

Precisión: Cuando hablamos de puntería, Nack no tiene rival.

Artugios: Nack tiene un amplio arsenal de armas, trampas y dispositivos, muchos de los cuales están incorporados a la **Marvelous Queen**.

NACK THE WEASEL

Nack the Weasel, también conocido como "Fang the Sniper", es un raro híbrido de lobo y comadreja. Es conocido por su característico colmillo, su arsenal de armas y su versátil moto aerodeslizadora, la **Marvelous Queen**. Nack es un mercenario de gran renombre que persigue tesoros y personas. Ha capturado o vencido a **Sonic the Hedgehog** cuatro veces. Nack suele preferir trabajar solo por motivos de rapidez, eficacia y para no tener que compartir la recompensa. En alguna ocasión ha trabajado con su hermana gemela, **Nic the Weasel**, pero su rivalidad con ella es legendaria.

Durante un breve periodo de tiempo trabajó con los **Destructix**, pero eso no se acoplaba a sus intereses. Su alianza más desastrosa fue con otras tres comadrejas llamadas **Jeff**, **Karl** y **Konor**. Conspiraron para secuestrar a la **Princesa Sally** y pedir un rescate por ella, pero las cosas no salieron como esperaban y fueron arrestados. Nack fue capturado más tarde, sólo para encontrar a su banda muy disgustada por haber sido abandonados. Cuando se le presentó la oportunidad, Nack se escapó de la cárcel, no sin antes envenenar mortalmente la comida de sus antiguos compañeros. En su último trabajo estuvo con **Bean** y **Bark**, pero fue un desastre.

Nack guarda rencor tanto a Sonic como a Sally. Aunque ha conseguido atrapar a Sonic varias veces, las circunstancias le han hecho perderlo a él o la recompensa. Sally le ha insultado y herido. Así que, aunque sigue siendo profesional en la mayoría de los trabajos, disfruta especialmente de la oportunidad de cazar a los **Freedom Fighters**.



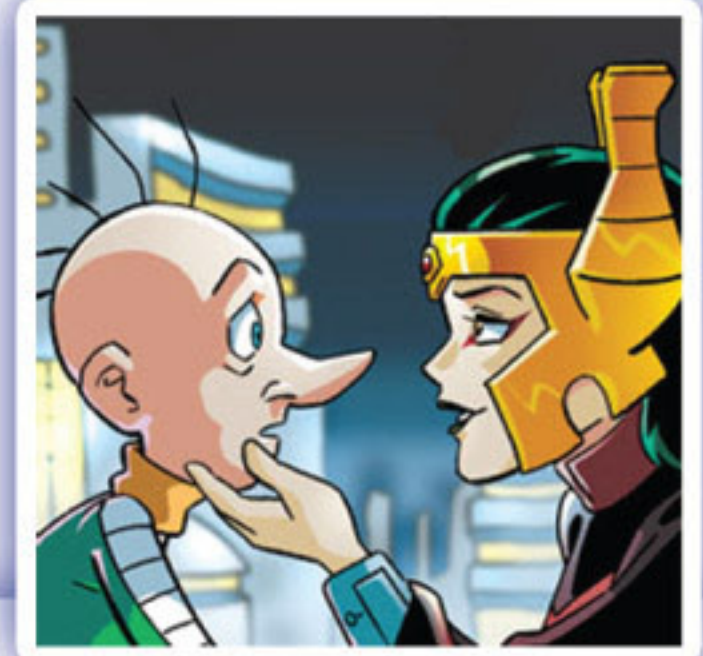
**NACK CON JEFF,
KARL Y KONOR**



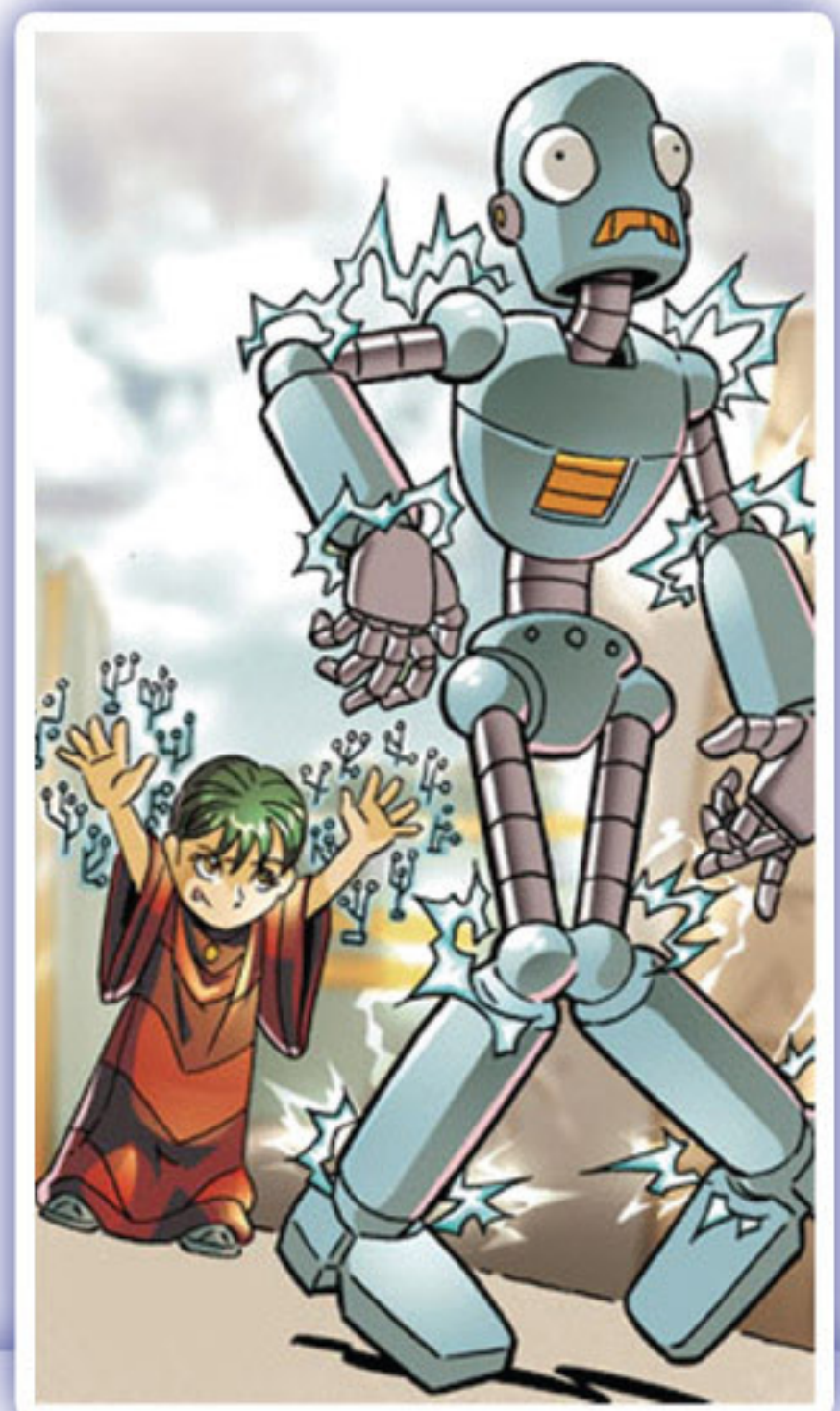
REINA DE HIERRO Y REY DE HIERRO

La Reina de Hierro nació como **Regina Ferrum** en la capital de **Overland**, **Mega Central**. culto **tecnomágico** donde aprendió a controlar los impulsos eléctricos y, por tanto, elementos mecánicos. La tecnomagia era ilegal en Overland y toda su secta fue arrestada. Debido a su corta edad, fueron “piadosos” con ella y la exiliaron. Regina comenzó a vagar por el mundo justo cuando inició la **Gran Guerra** estallaba a su alrededor. Sola y desdichada, juró que su secta volvería y conquistaría **Mobius**. Se dirigió al **Reino Dragón**, donde conoció al señor de a guerra **Jun Kun**. Con sus armas y su maquinaria ancestral, ambos se unieron para hacerse con el control del Reino Dragón. Ellos se enfrentaron a las **Cuatro Casas** de la región y la gente libre, y sufrieron un sin fin de derrotas hasta que llegó el **Dr. Ivo Robotnik** con la intención de expandir su imperio. Regina consiguió convencerlo para que este los convirtiera en sub-jefes regionales de su Imperio y el dúo se convirtió en el Rey y la **Reina de Hierro**.

A pesar del apoyo del Dr. Robotnik, sus enemigos seguían siendo demasiado numerosos. Se produjo una ruptura cuando Jun Kun acabó con la **Novia Rich Nights** y Regina se hizo con el control del **Clan Yagyu**. Mediante artimañas, la Reina de Hierro utilizó al clan para ayudar y combatir a los demás clanes al mismo tiempo. Al sembrar la confusión y el miedo entre los demás clanes, consiguió obligarles a jurarle lealtad. Con el título de “Novia de las Cuatro Casas”, se dispuso a conquistar los pueblos libres restantes antes de responder a la llamada de su amigo por correspondencia, **Snively Robotnik**. Ambos conspiraron para usurpar el **Imperio Eggman**. El Rey y la Reina de Hierro gobernaron brevemente el imperio desde **Nueva Megaópolis**, pero acabaron siendo derrotados por los **Freedom Fighters** y **Monkey Khan**. Jun Kun fue lanzado a lugares desconocidos por el **Abanico de Fen Xing**. Regina fue encarcelada en el Reino Dragón hasta que Snively intentó rescatarla. el plan fracasó, pero el **Dr. Eggman** quedó tan impresionado por su amor que los puso al mando de la división de la **Federación Unida de la Egg Legión Oscura**. Ahora Regina tiene ciborgs, robots y amor a su alcance... y aún no se ha dado cuenta de que algo está mal con su “Snively”.



REGINA CON SNIVELY



LA JOVEN REGINA APRENDE A CONTROLAR SU TECNOMAGIA

DATOS DE LA PAREJA:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #60

Habilidades: Rey de Hierro

Superfuerza - Rey de Hierro está fácilmente entre los cinco mobianos más fuertes.

Invulnerabilidad - Posee una misteriosa invulnerabilidad, capaz de resistir una increíble cantidad de daño.

Habilidades: Reina de Hierro

Tecnomagia - Puede controlar maquinaria y construcciones robóticas. Los ciborgs y los programas de inteligencia artificial también son vulnerables a su magia.

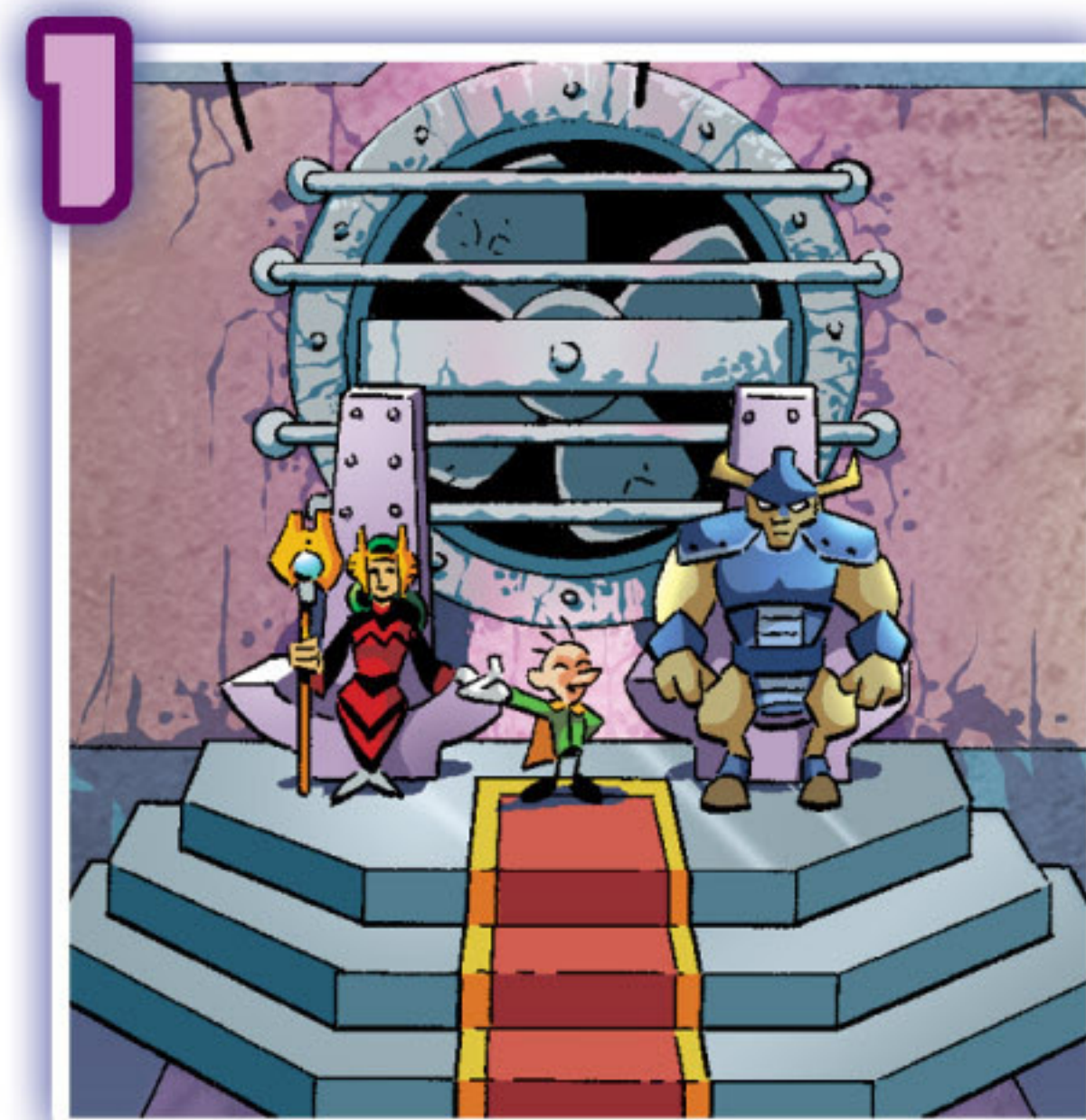


CUATRO CASAS

DATOS DE LA CIVILIZACIÓN:

Primera aparición:
Sonic Universe #13,14,15,16

Las Cuatro Casas son clanes ninja que han luchado durante siglos por el control del **Reino Dragón**. Cada uno tiene sus razones, y a ninguno parece importarle especialmente la gente libre atrapada en el fuego cruzado. Cada casa es liderada por una “Novia”, la cual está “casada” con su clan. Durante un breve periodo, todos los clanes juraron lealtad a la **Novia de las Cuatro Casas**, también conocida como la **Reina de Hierro**.



Cuatro Casas (1) - La Novia de Cuatro Casas, la Reina de Hierro, dominó brevemente los cuatro clanes. Su control sobre ellos se disolvió tras las negociaciones del **Rey de la Gente Libre, Monkey Khan**.



Clan Shinobi (2) - Liderados por la **Novia Constant Vigil**, estos camaleones trabajan para mantener el mal bajo control. Debido a su escaso número, trabajan de forma sutil y secreta. A menudo asignan espías para vigilar posibles amenazas en el extranjero, aunque prefieren permanecer en el Reino Dragón.



Clan Raiju (3) - Liderados por la **Novia Conquering Storm**, estos ninjas lince viven para el combate y son los más agresivos de las cuatro casas. Creen en el poder por encima de todo. Recientemente se han unido a la **Egg Legión del Oscuro**.



Clan Gossamer (4) - Guiados por **Novia Endless Reach**, estos ninjas araña siguen las enigmáticas indicaciones de la **Red del Destino**. Cada telaraña desvela el futuro, pero sólo puede ser leída e interpretada por algunos miembros del clan.



Clan Yagyu (5) - Los ninjas murciélago del **Clan Yagyu** eran asesinos y forajidos sin ningún tipo de organización hasta que la **Novia Rich Nights** los unificó hace muchas generaciones. Tras la muerte de la Novia más reciente, el clan ha vuelto a dividirse en bandas de distintos tamaños, cada una de las cuales sigue a un **Señor...**



UMA Y CLAN ARACHNIS ARACHNE

Uma Arachnis era la alumna más célebre y dotada de la **Novia Endless Reach** del **Clan Gossamer**. Era muy hábil leyendo la **Red del Destino** y se rumoreaba que sería la siguiente Novia del clan Sin embargo, Uma conocía el terrible destino de la **Fuente del Todo** y dedicó su vida a asegurarse de que no se utilizara para el mal. Desde entonces, los detalles de su viaje están rodeados de misterio.

De algún modo, entró en la **Zona del Silencio** y fue obligada a ponerse al servicio de **Ixis Naugus**. Allí conoció a **Kodos**, con quien siguió trabajando tras la derrota de Naugus. A través de él consiguió la **Espada Acorn**, una de las manifestaciones restantes de la Fuente de Todo. Desafortunadamente, ambos fueron envenenados al ocultarse en las cloacas de **Robotrópolis**, donde Kodos enloqueció. Sabiendo que no sobreviviría para cumplir su misión, Uma puso los huevos de sus hijos antes de fallecer.

Los seis hijos de Uma nacieron con un único objetivo en mente, obtener la Espada y **Corona Acorn**. Funcionando como su propia casa, el Clan Arachne tenía la antigua lealtad de Uma hacia Ixis Naugus. Persiguieron la Espada Acorn sin descanso hasta que la **Princesa Sally Acorn** se las dió. Entonces esperaron a que se presentara la oportunidad de liberar a Ixis Naugus. Cuando las **Egg Grapes** del **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** se dispusieron a vaciar de poder la Zona del Silencio, utilizaron la brecha entre zonas y el poder de la Espada Acorn para liberar a su amo. Le sirvieron lealmente, casi sin pensar, hasta que fueron capturados y encerrados en las Egg Grapes. Al igual que Uma, los Arachne dieron su vida por su misión. Gracias a sus esfuerzos, la Espada y la Corona Acorn acabaron en manos de **Mammoth Mogul**, lo que permitió que fueran destruidas por **Sir Connery** e impedir que fuesen usadas de nuevo para hacer el mal.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

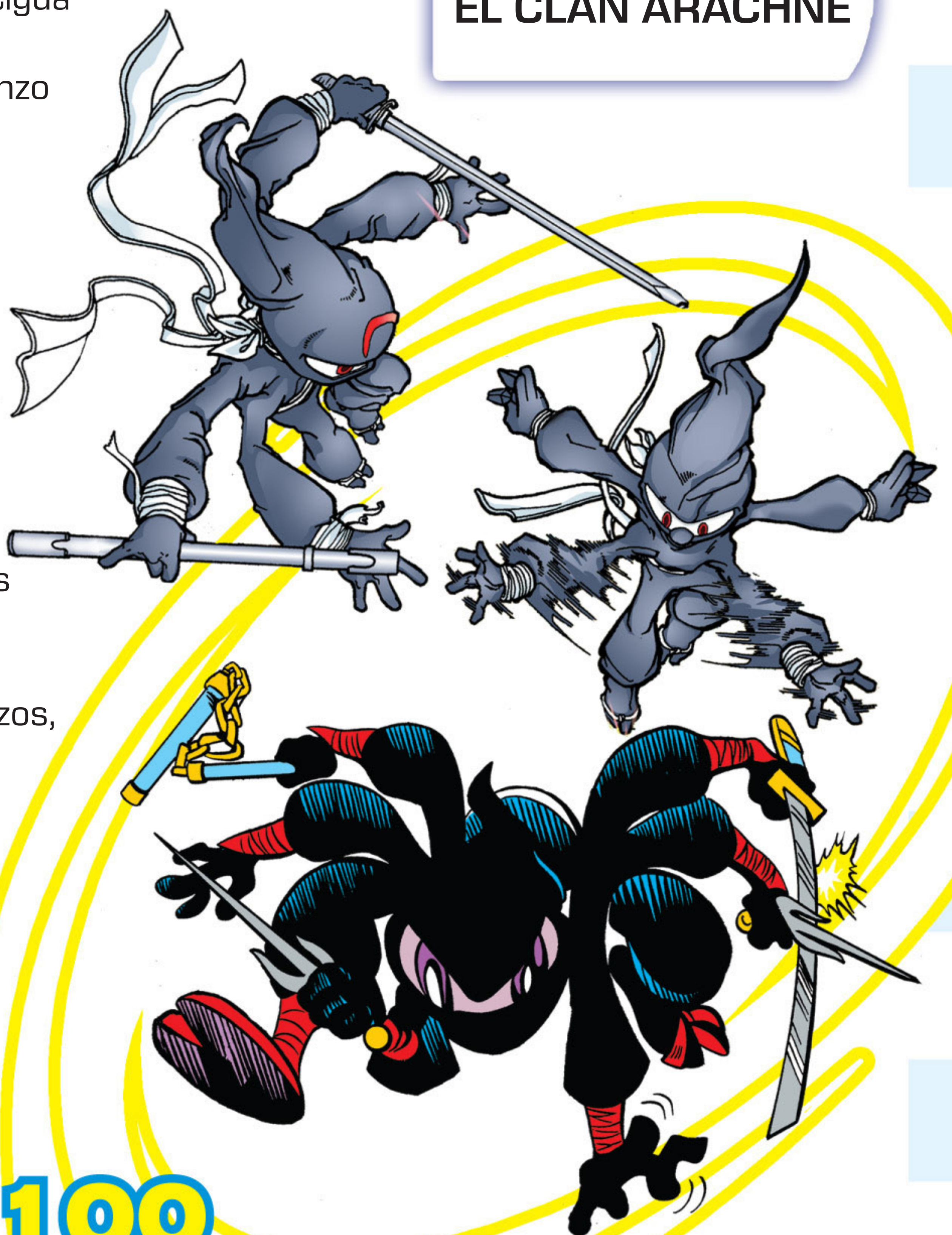
Las Primeras apariciones:

Uma Arachnis: Sonic the Hedgehog #53

Clan Archne: Sonic the Hedgehog #111



**UMA PONE
LAS CRÍAS QUE SE
CONVERTIRÁN EN
EL CLAN ARACHNE**



KODOS

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #43

Habilidades:

Guerrero - Hábil con su enorme hacha de batalla, sus tácticas militares y su enorme tamaño, Kodos era una fuerza imparable.

Se dice que Kodos Lion nació en **Efrika**, pero eso todo lo que se sabe de su pasado. Insatisfecho con su vida hogareña, aprovechó la primera oportunidad para viajar a **Mobotrópolis** y ver qué oportunidades le aguardaban al otro lado del océano. Allí se alistó en el ejército real. Su habilidad y astucia le hicieron ascender rápidamente hasta ser nombrado el Señor de la Guerra, líder de todas las fuerzas de Rey. Sin embargo, su ego le llevó a considerar débil al ejército e incluso a la familia real. Empezó a conspirar para apoderarse del **Reino Acorn**, pero antes de que pudiera actuar, los **Overlanders** comenzaron a atacar las fronteras del reino. Kodos conspiró con el mago real de la época, **Ixis Naugus**, para despojar al **rey Maximillian Acorn** al malaconsejarlo, haciendo que la tensión entre mobianos y overlanders llegaran a un punto de ruptura. Se alegró mucho cuando se declaró la guerra en 3220. Sin embargo, los Overlanders demostraron ser demasiado fuertes. Pronto sus fuerzas marcharon sobre la capital y los ciudadanos se escondieron. Kodos recuperó el castillo, pero la guerra estaba perdida. Entonces llegó a ellos un desertor de los Overlanders, **Julian Kintobor**. Kodos despreciaba a los overlandeses, pero la astucia y crueldad de Julian le atraieron. Le enseñó todo lo que sabía como señor de la guerra y luego le mostró sus planes para apoderarse del reino después de la guerra. El momento de confianza de Kodos fue mal elegido: Julian se volvió contra él y lo arrojó a la **Zona del Silencio**.

Dentro de la zona, Kodos se enfrentó a monstruos y a otros exiliados. Se reunió con **Ixis Naugus**, que le ofreció protección contra los efectos de la zona a cambio de lealtad.

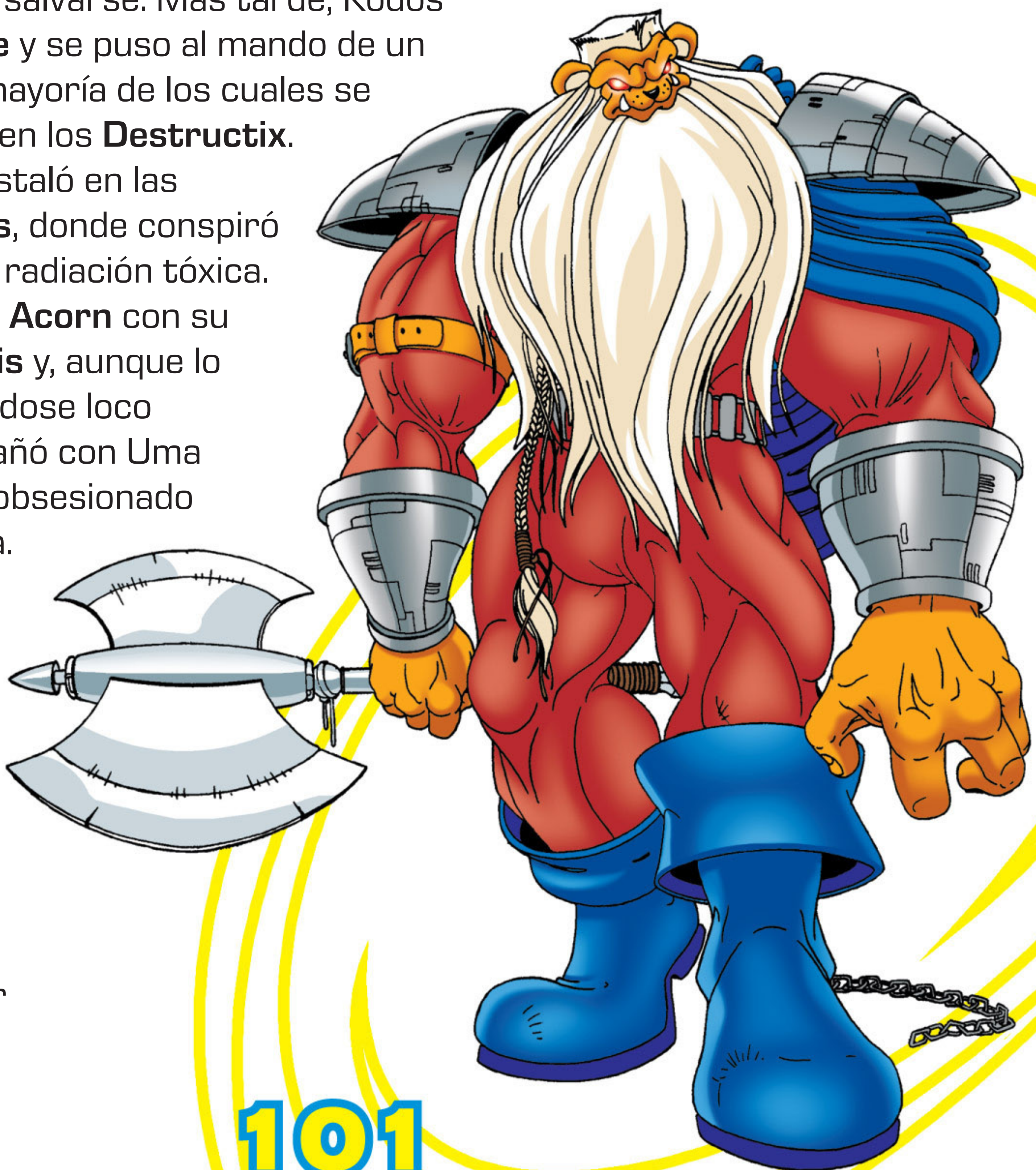
Kodos aceptó sólo para salvarse. Más tarde, Kodos regresó a la **Zona Prime** y se puso al mando de un grupo de convictos, la mayoría de los cuales se convertirían más tarde en los **Destructix**.

Finalmente, Kodos se instaló en las cloacas de **Robotrópolis**, donde conspiró sin ser consciente de la radiación tóxica.

Intentó robar la **Espada Acorn** con su camarada **Uma Arachnis** y, aunque lo consiguió, acabó volviéndose loco por la radiación. Se ensañó con Uma y con todos los demás, obsesionado por conservar la espada.

Finalmente, su locura le llevó a enfrentarse a la **princesa Sally Acorn** al borde de un profundo barranco.

La Espada Acorn canalizó su poder a través de Sally para proteger el linaje real, y Kodos fue alcanzado por una oleada de energía mágica. Kodos cayó fulminado.



BATTLE BIRD ARMADA

La Battle Bird Armada proviene de una antigua cultura a la que a menudo se hace referencia como los “Babylonians”. Mientras que la mitad de este antiguo pueblo abrazaba el viajar y la independencia, la otra mitad adoptó un estricto estilo de vida militarista bajo las ordenes de la familia **Battlekukku**. Para unificar a su pueblo, la Battle Bird Armada se unió al **Imperio de Eggman** en busca de apoyo. Esencialmente, buscaban formar una división dentro de la **Egg Legión Oscura**, ya que los soldados de la Armada aman la tecnología (como los artefactos anti-gravitatorios/voladores en sus armaduras) y armamento. La Armada consiguió localizar y quitar la ciudad flotante perdida de **Babylon** con la ayuda de los Babylon Rogues, dañando gravemente Nueva Mobotrópolis en el proceso. Sin embargo, gracias a Sonic y a los Babylon Rogues, la ciudad y la **Battle Fortress** se estrelló en las montañas.

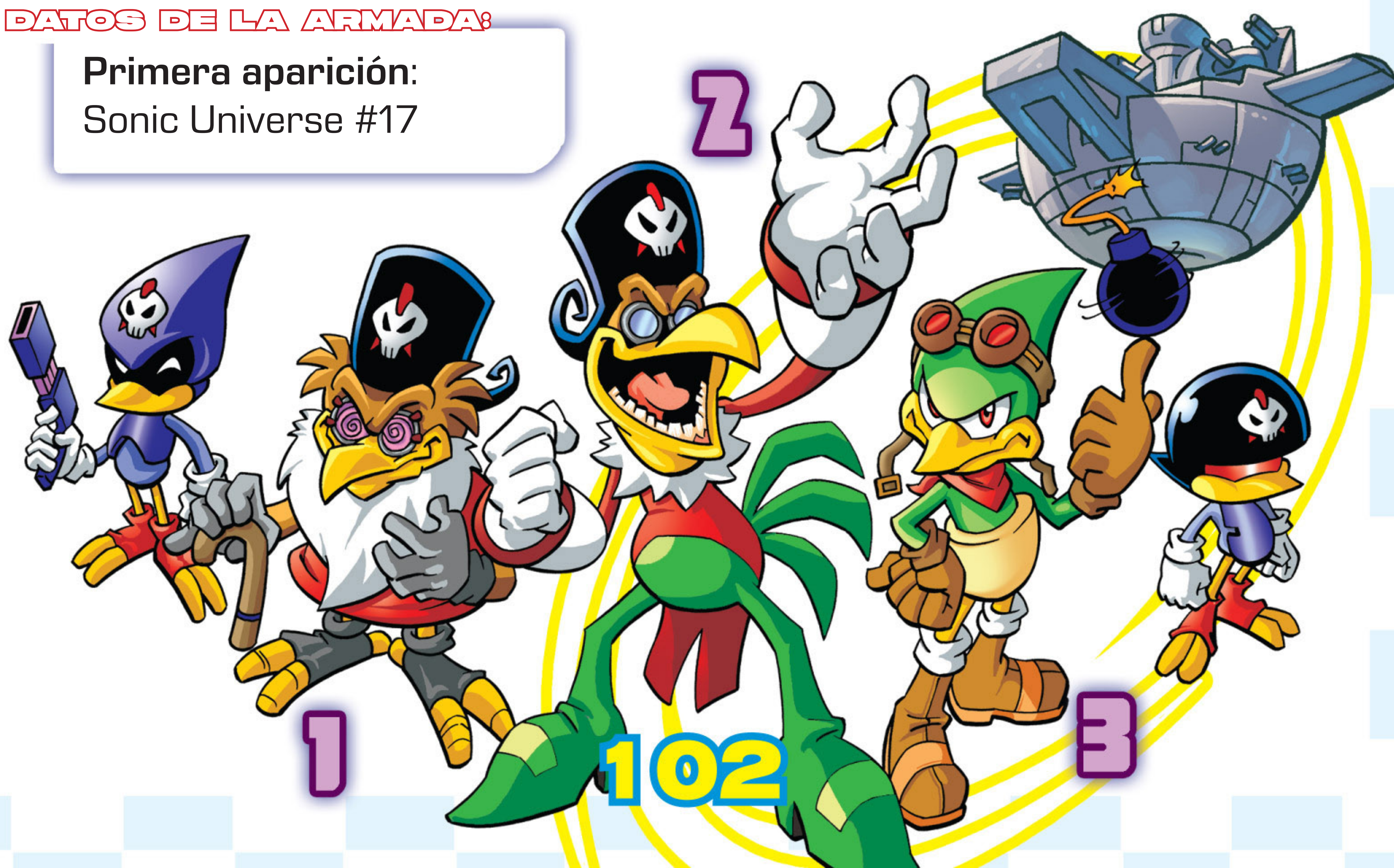
Dr. Fukurokov (1) - Se las arregló para ser un inventor competente y consejero a pesar de su aparente locura. Su lealtad a la Armada solo es superada al amor por sus propias creaciones. Su lealtad a la Armada sólo es superada por sus propias creaciones.

Battlekukku XV alias El Señor de la Batalla (2) - El actual comandante en jefe de la Armada. Considera que su servicio al **Dr. Eggman** es temporal y planea conquistar **Mobius** una vez que haya reunido a todos los “miembros descarriados” de su especie. Parece poseer poderes misteriosos, algunos similares a los de **Bean the Dynamite Duck**.

Battlekukku XVI alias Speedy (3) - Speedy es todo lo que su padre fue en su juventud: Rápido, poderoso y arrogante. A diferencia de su padre, Speedy muestra respeto por aquellos que son capaces de seguirle el ritmo. Le guarda un profundo rencor personal a **Jet the Hawk** después de haber sido rechazado por él años atrás. A pesar de su lealtad a su padre, de vez en cuando cuestiona su “sabiduría”.

DATOS DE LA ARMADA:

Primera aparición:
Sonic Universe #17



BABYLON ROGUES

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #163

Los **Babylon Rouges** son una agrupación de desertores de la **Battle Bird Armada**. Viajan por el mundo haciendo lo que les da la gana, la mayoría de las veces buscando pistas sobre sus misteriosos antepasados. El trío formado por Jet the Hawk, Storm the Albatross y Wave the Swallow se han convertido en los desertores más famosos de la Armada, y adoptaron el nombre de "Babylon Rouges". Los Babylon Rouges viajan por el mundo en un dirigible que les ofrece un hogar, un pequeño taller, y los transporta a lo largo de distancias que sus **Extreme Gears** no podrían recorrer. Cada uno de ellos tiene un Extreme Gear personalizado que les permite viajar rápida y llamativamente por todo tipo de terreno.

Jet the Hawk (1) - El veloz y bocazas líder de los Babylon Rouges. Sueña con riquezas y con desvelar los secretos de su pueblo, o incluso ambas cosas a la vez. Conocido como el "Legendario Corredor del Viento", es irremediablemente arrogante. También carga con deseos de venganza contra la Armada, más allá de las razones que lo llevaron a abandonarla en el pasado.

Storm the Albatross (2) - El músculo del equipo, pero no el cerebro. Sigue todas las órdenes de Jet con alegría, entusiasmo y rara vez piensa por sí mismo. A menudo se siente frustrado por el equipo frágil que le da Wave y suele usar grandes palabras.

Wave the Swallow (3) - La mecánica de temperamento corto del equipo. Repara y mejora los Extreme Gears. También es la más sensata del equipo y suele rechazar los planes más alocados de Jet. Tiene muy poca paciencia con las estupideces y torpeza de Storm.



THRASH THE DEVIL

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic Universe #11

Habilidades:

Superfuerza - Es muy fuerte, capaz de rivalizar con Knuckles.

Grito sónico - Puede gritar con una fuerza impresionante.

Hace cientos de años, la sociedad super avanzada de **equidnas de Albion** libró una **guerra** contra la Orden de Ixis. Albion fundó una colonia de investigación en **Downunda** para encontrar nuevos métodos para luchar contra los hechiceros malvados. Pero en su lugar los investigadores cometieron actos terribles. los Demonios de **Tasmania**, la sociedad más avanzada del continente en aquel momento, fueron utilizados como sujetos de prueba en experimentos genéticos. En lugar de niños **mobianos**, empezaron a nacer salvajes **Devil Dogs de Tasmania**, **mobinis** que eran excelentes guardianes o bestias de carga.

Por estos actos poco éticos, la colonia fue disuelta y los implicados castigados severamente, pero el daño estaba hecho. Generación tras generación, nacían más Devil Dogs y menos Demonios de Tasmania, hasta que su sociedad cayó en el olvido. Cada Entre ellos contaban historias de como los equidnas fueron los culpables de su desgracia.

Thrash es quizás el último demonio de Tasmania completamente mobiano. Viaja por **Mobius** con sus dos "hermanas", Devil Dogs de su camada. El único objetivo de Thrash es localizar a la civilización de los equidnas, oculta desde hace mucho tiempo y darle una muestra de la devastación que estos le causaron a su pueblo.

Thrash es increíblemente fuerte, rivalizando incluso con **Knuckles** en fuerza bruta. Es rápido, ágil y es un superviviente experto. Cuando sus habilidades le fallan, puede recurrir a un poderoso grito sónico que es suficiente para abatir a sus oponentes. Thrash es un mobiano rudo con un gran sentido de la justicia, pero su deceso de venganza es aún más fuerte.



DEVIL DOGS



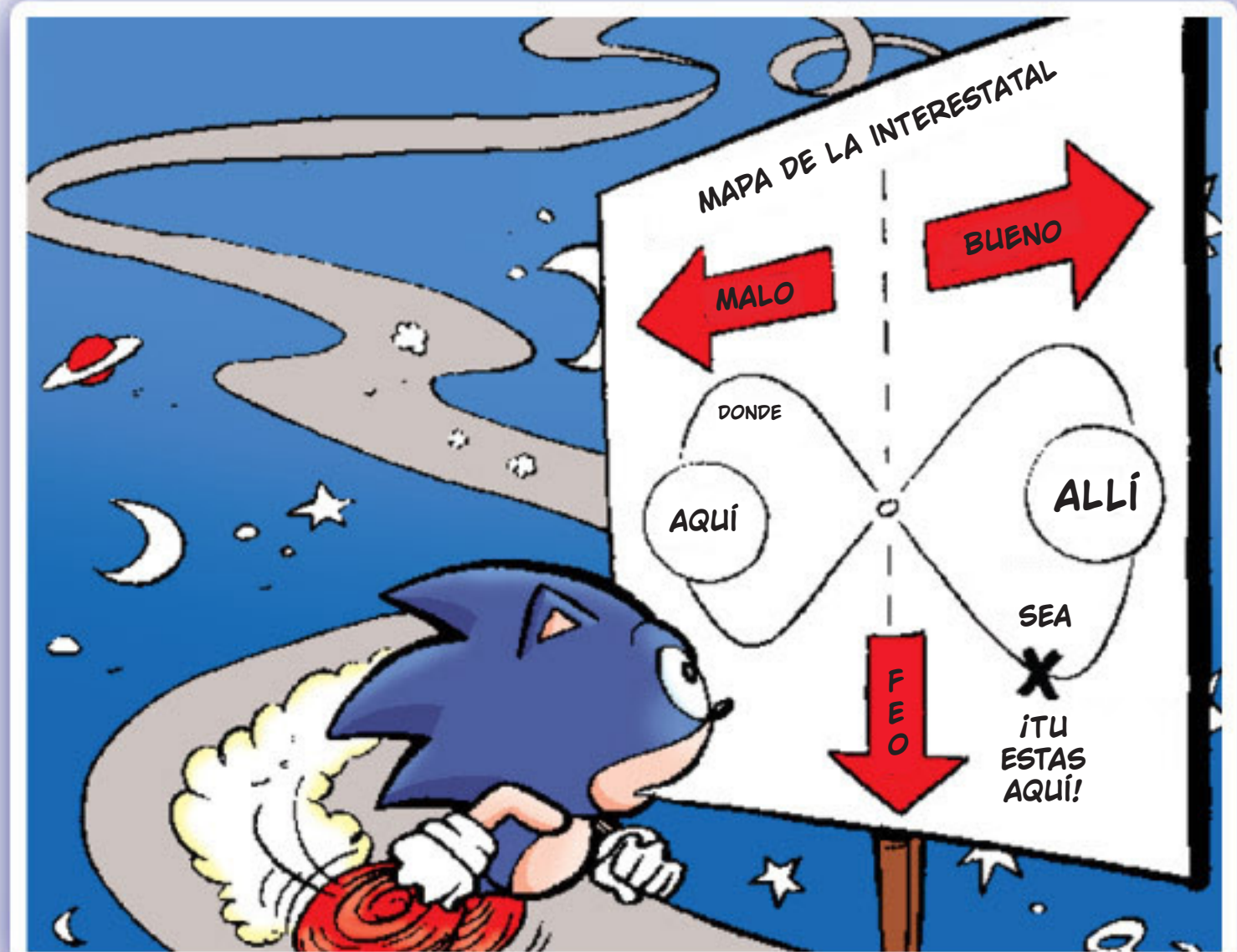
INTERESTATAL CÓSMICA

DATOS DE LA ZONA:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #11

Para entender la Interestatal Cósmica, primero hay que entender el multiverso, el gran abanico de realidades alternativas. La **Mobius** y el **Sonic the Hedgehog** con los que estamos familiarizados pertenecen a la Zona Prime. La Zona Prime es el núcleo del multiverso; todas las realidades alternativas son variaciones de esta zona.

“Zona” suele referirse a una realidad alternativa, a una dimensión entera. También puede referirse a “dimensiones de bolsillo” más pequeñas, como la **Special Zone**. También se ha utilizado a veces para describir regiones de Mobius, pero esa terminología es cada vez menos usada.



SONIC INTENTA
NAVEGAR POR LA
INTERESTATAL CÓSMICA
POR PRIMERA VEZ

La Interestatal Cósmica, a veces llamada **Autopista Interdimensional**, es una red de carreteras que conectan todas las zonas del multiverso. Sus blancas se retuercen y serpentean entre sí en un laberinto eterno. Es increíblemente difícil salir de las propias zonas. y llegar a la Interestatal Cósmica, pero hacerlo permite el libre acceso al resto del multiverso. La Interestatal Cósmica está vigilada y controlada por los **Zone Cops** de la **No Zona**.



ZONIC Y LOS ZONE COPS

DATOS DEL GRUPO:

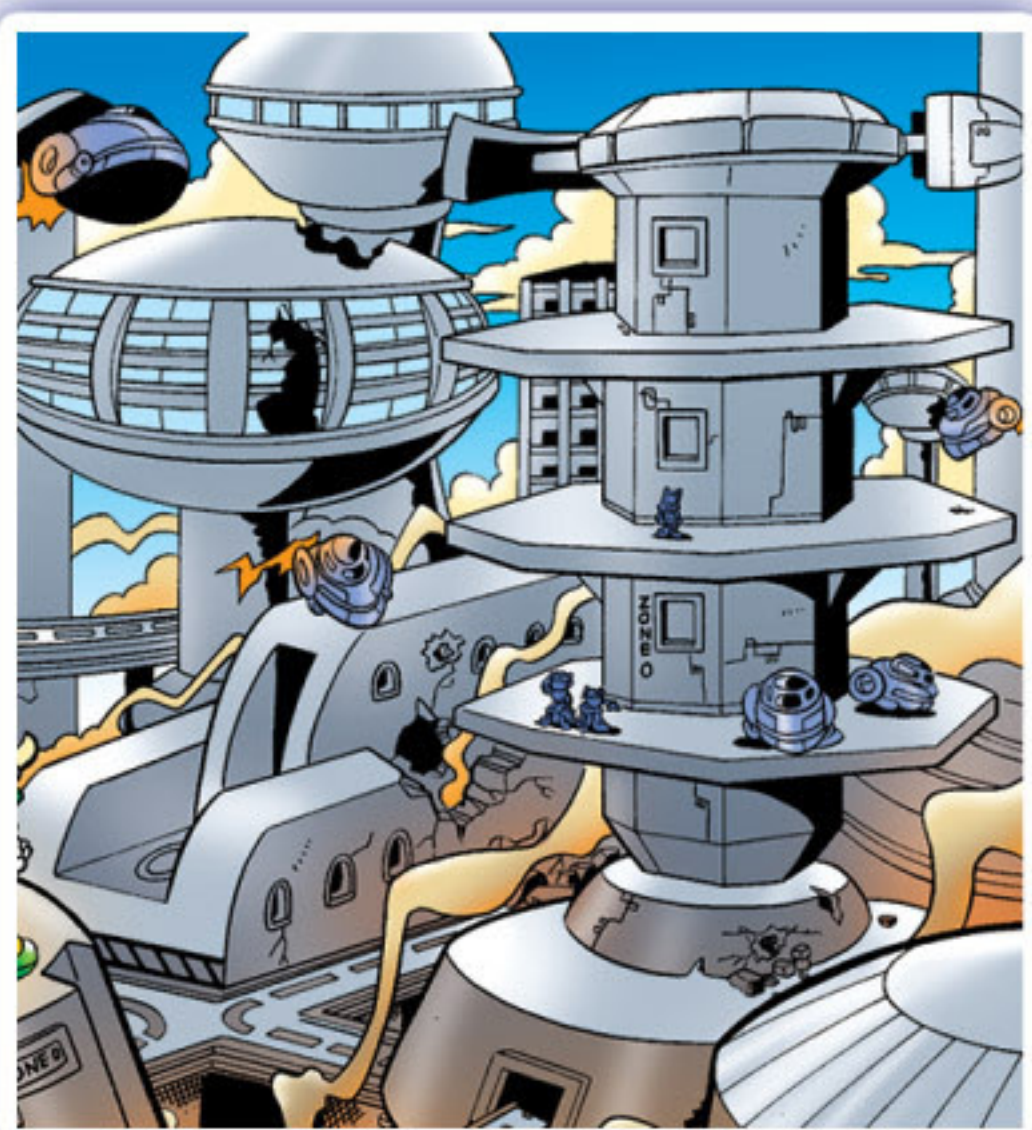
Primera aparición:
Sonic Super Special #8

Zonic es policía Zone Cop, miembro del enorme Cuerpo de Zone Cops que vigila la **Interestatal Cósmica** y el multiverso en general. Es una versión alternativa de **Sonic the Hedgehog**, y aunque es igual de audaz y atrevido, se toma mucho más en serio sus obligaciones y se atiene más a las normas y reglamentos. Zonic y sus compañeros **Zone Cops** proceden de la **No Zona**, también llamada **Zona Perpendicular**. Esta zona es única en el sentido de que se cruza con todas las demás zonas del multiverso; debido esta peculiaridad, los habitantes de la No Zona parecen estar en posición horizontal cuando se encuentran en otras zonas. Del mismo modo, aquellos que viajan a la No Zona parecen estar de lado, a menos que dispongan de un equipo especial que los mantenga erguidos. Zonic y los Zone Cops están equipados con tecnología avanzada que les permite entrar y salir fácilmente de otras zonas. Sus trajes les permiten flotar durante un tiempo, lo que les permite navegar por otras zonas mientras están de lado. También disponen de pequeños blásters montados en sus guanteletes por si falla la diplomacia a la hora de rastrear a un delincuente. Vigilar todo el multiverso arduo trabajo, así que todos los miembros de la No Zona contribuyen a la causa. Curiosamente, todos sus nombres comienzan con la letra "Z" (sí, eso significa que el homólogo de **Knuckles** se llama "Znuckles"). Hasta hace poco, de lo único que tenían que lo único de los que los Zone Cops debían

preocuparse era de los criminales que ocasionalmente cruzaban entre zonas para causar problemas. Sin embargo, ahora toda la zona se encuentra en una batalla campal contra el malvado **Dr. Eggman Nega**. Debido a la gravedad de la lucha, la mayor parte de la Interestatal Cósmica ha sido bloqueado, impidiendo casi todos los viajes interdimensionales.



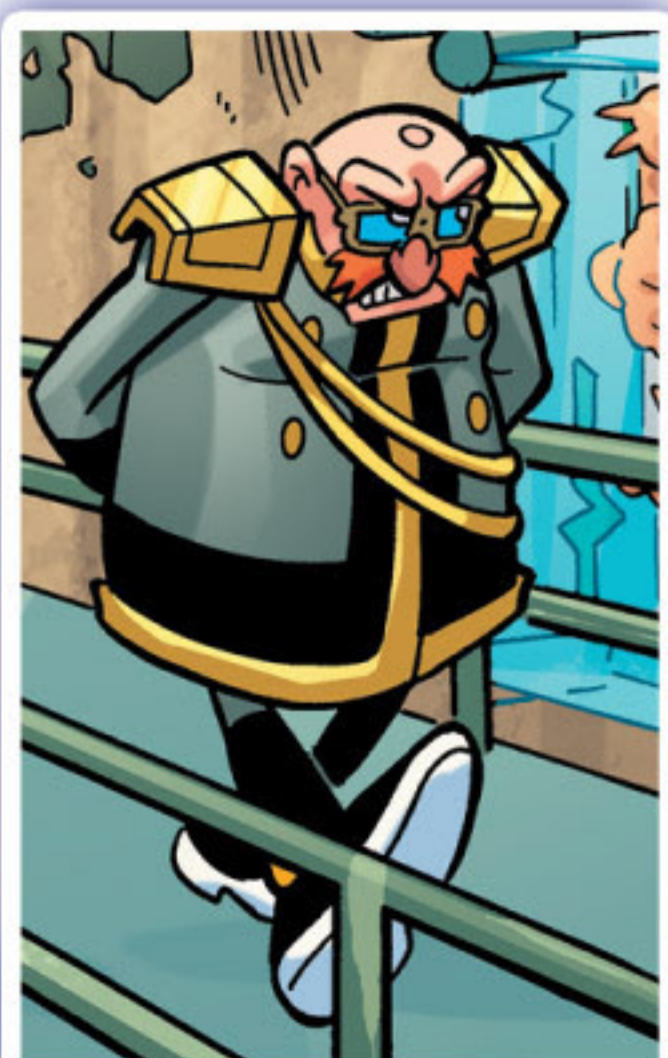
LOS ZONE COPS
PATRULLAN LA
INTERESTATAL
CÓSMICA



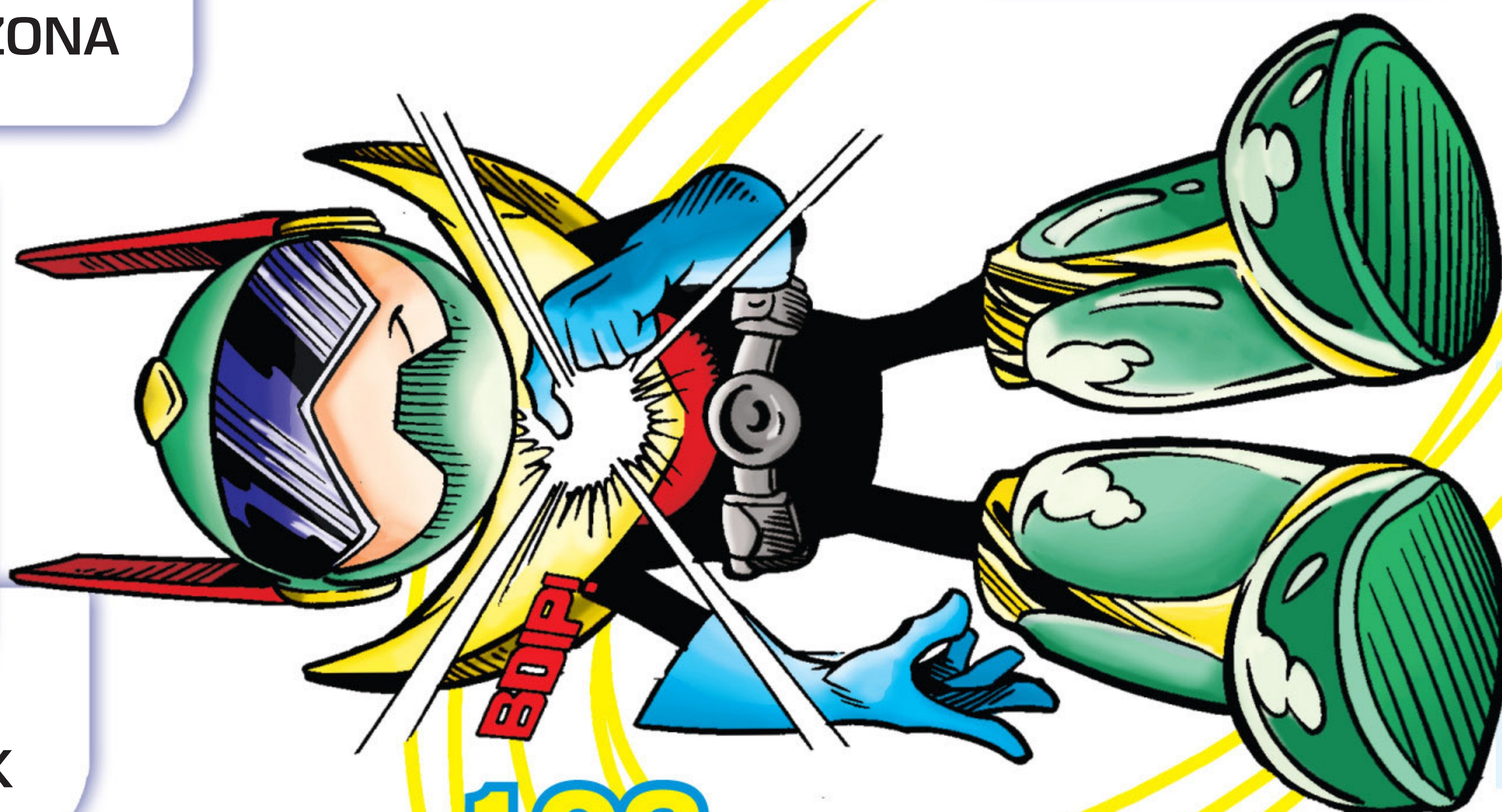
LA CIUDAD DE
LA NO ZONA



ZONIC
SIN MÁSCARA



ALCAIDE
ZOBOTNIK



SILVER

THE HEDGEHOG

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #194

Habilidades:

Percepción extrasensorial - La percepción extrasensorial le otorga una telepatía débil, aunque esta solo le permite causar mareos o dolor de cabeza a otras personas.

Telequinesis - Silver puede levantar y manipular con precisión objetos grandes y pesados con su mente. También puede volar por cortos periodos de tiempo, atrapar láseres y proyectiles, y provocar corto circuitos en sistemas electrónicos.

Silver the Hedgehog viene de doscientos años en el futuro de **Mobius Prime**. El futuro está en perpetua agitación. Cada vez que Silver viaja al pasado para resolver un problema, surge otro y tiene que encontrar el causante de este.

Silver desea ser un héroe, pero su impaciencia suele jugarle en contra. Aunque a veces ingenuo, tiene un corazón noble, pero aún tiene mucho que aprender.

Silver tiene muy pocos conocidos en su época: **Edmund**, el **Último Guardián de la Isla Onyx** - (los restos hundidos de **Angel Island**) y **Mammoth Mogul**. Fue criado por el viejo y decadente Mogul, quien le dió la misión de buscar al "traidor" entre los **Freedom Fighters** del pasado. Esta búsqueda llevó a Silver a unirse a los **Freedom Fighters Secretos**.

Silver utiliza la **Piedra del Tiempo Naraja** para viajar a través del tiempo. debido a sus constantes viajes, se ha, "desacoplado" del tiempo. Esto significa que cada vez que vuelve a su época permanece inalterado por los acontecimientos que cambiaron en la nueva historia de Mobius. Cada vez que regresa, debe familiarizarse a estos cambios, lo que le provoca gran confusión.

Si se llega a cansar por abusar de poderes psíquicos, puede recargarse absorbiendo Anillos de poder.



SILVER CON SU MENTOR,
MAMMOTH MOGUL



BLAZE Y SU MUNDO

Blaze the Cat es princesa y a la vez **guardiana** de las siete **Esmeraldas del Sol** y el **Cetro de Joyas**. Debido a su conexión con las Esmeraldas del Sol, ha sido bendecida y maldecida con poderes piroquinéticos. La peligrosa naturaleza de sus poderes la ha aislado, lo que le confiere un comportamiento algo frío. Aunque a menudo se muestra muy seria, sus aventuras con **Sonic the Hedgehog** la han ablandado un poco (aunque esto no ha disminuido su miedo a las alturas). Blaze a veces viaja con **Marine the Raccoon**, una joven excéntrica con talento para construir embarcaciones y que sueña con ser capitana.

Marine vive y trabaja en la **Isla Gaviota** con la **Tripulación Coco**, un grupo de jóvenes koalas. Aunque Marine puede llegar a desesperar a Blaze, la princesa le tiene cariño. Gran parte del mundo de Blaze es océano, con cientos de islas asomándose en la superficie. Algunas de las islas más grandes están construidas con tecnología y arquitectura moderna, mientras que la mayoría de las islas más pequeñas siguen siendo entornos tropicales. Un importante recurso local es el llamado “material”: minerales de diversos colores y consistencias que resultan increíblemente versátiles para construir cualquier tipo de artefacto. Aunque en su mayor parte pacífico, el mundo está plagado por la tripulación robótica del **Capitán Whiskers**. A este lo acompañan sus pequeños esbirros Min y **Mum**, mientras que el arrogante **Johnny** actúa como un veloz y poderoso protector. Se desconoce si el Capitán Whisker es nativo del mundo de Blaze o una creación del **Dr. Robotnik** o del **Dr. Eggman Nega**.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Primeras apariciones:

Blaze the Cat: Sonic the Hedgehog #160

Marine the Raccoon: Sonic the Hedgehog #180

Cpt. Whisker: Sonic the Hedgehog #180

Johnny: Sonic the Hedgehog #180

Habilidades: Blaze (1)

Piroquinesis - Puede invocar y controlar el fuego. Puede lanzar bolas de fuego, levantar pilares de llamas o flotar brevemente como si tuviera cohetes en los pies.

Supervelocidad - Tiene una velocidad comparable a la de Sonic. Combinada con su piroquinesis, se convierte en un cometa abrasador.

Burning Blaze - Cuando consigue las siete Esmeraldas del Sol, Blaze se transforma en su superforma. Es capaz de volar, producir ataques aún más ardientes, ser más veloz y obtiene invulnerabilidad.

Habilidades: Marine (2)

Mecánica - Aunque no llega al nivel de Tails, es muy hábil para su corta edad.

Acento - Parlotea con lo que podríamos reconocer como un mal acento (mexicano).

Habilidades: Captain Whiskers (3)

Carcasa resistente - Su cuerpo es increíblemente resistente y pesado como una bola de demolición viviente.

Habilidades: Johnny (4)

Supervelocidad - Ya sea en moto acuática, corriendo o volando, Johnny es capaz de seguir el ritmo de Sonic.



DR. EGGMAN NEGA

DATOS DEL PERSONAJE Y ARTEFACTOS:

Primeras apariciones:

Dr. Eggman Nega (en un flashback): Sonic Universe #1

Esmeraldas Sol - Sonic Universe #1

Cetro de joyas - La Enciclopedia completa de Sonic Archie

Habilidades:

Genio - Parece estar a la altura del Dr. Robotnik. Dado su éxito contra los Zone Cops y con los viajes interdimensionales, puede que incluso sea más inteligente.



No se sabe mucho sobre el villano Dr. Eggman Nega. Algunos dicen que viene del mundo de **Blaze**. Otros dicen que es de la época de **Silver**. Es elocuente y sofisticado, pero también aterradoramente despiadado. Actualmente está librando una guerra sin ayuda contra los **Zone Cops** de la **No Zona**, y se rumorea que quiere apoderarse de las **Esmeraldas del Sol** y el **Cetro de Joyas**.



SONIC, BLAZE Y MARINE SE ENFRENTAN AL DR. EGGMAN NEGA Y SUS ALIADOS

ESMERALDAS DEL SOL Y CETRO DE JOYAS

Las Esmeraldas del Sol son gemas de forma cuadrada con colores y propiedades muy similares a las **Esmeraldas del Caos**. Sólo existen en el mundo de Blaze the Cat, y ella es su **guardiana**. Su poder la ha bendecido y maldecido con increíbles poderes piroquinéticos. A causa de las artimañas del Dr. Nega, varias de estas están perdidas por el multiverso. El Cetro de Joyas es un dispositivo ornamentado que se asemeja al bastón de un pastor. Usualmente se encuentra en las profundidades del núcleo del mundo natal de Blaze y sirve como ancla y estabilizador del vínculo entre el mundo de Blaze y **Mobius**. Las razones por las que une estos dos mundos o por qué está en el interior del planeta son desconocidas



SCOURGE

THE HEDGEHOG

Scourge the Hedgehog empezó como un **Sonic the Hedgehog** alternativo en el oscuro mundo inverso de **Moebius**. En lugar de la **Gran Guerra**, tenían la **Gran Paz**. En lugar de ser un heroico soldado de rango bajo, su padre era un débil pero importante diplomático con poco tiempo para su hijo. Scourge formaba parte de los **Anti-Freedom Fighters**: matones que derrocaron al **Rey Acorn** y sembraron el caos en todo el reino. Cuando se aburrieron de destrozarse su propio mundo, viajaron a **Mobius** para causar problemas. En aquella época, a Scourge se le llamaba "**Evil Sonic**" o "**Anti-Sonic (1)**", y era más una molestia que una amenaza.

Cambió brevemente de lugar con Sonic y empezó a ligar con todas las chicas de **Knothole** mientras mantenía la farsa junto a **Patch**, el **Anti-Antoine** que había estado suplantando al original durante meses. Cuando Sonic volvió de Moebius, Evil Sonic acabó escapando con **Rouge the Bat**. Estos trabajaron juntos para robar la **Esmeralda Maestra**, pero fueron detenidos por el **Guardián Locke**. Evil Sonic intentó convertirse en "súper" con la Esmeralda Maestra, pero Locke lo interrumpió a mitad de la transformación. El incidente cambió drásticamente al erizo, que pasó a llamarse Scourge, con pelaje verde y cicatrices gemelas. Esto también provocó un cambio de mentalidad, que resultó atractivo para **Fiona Fox**, una de las chicas a las que había cortejado mientras se hacía pasar por Sonic. Ambos se fueron a Moebius para conquistarlo. Como **Rey Scourge (2)**, forzó cambios drásticos en su planeta antes de liderar una invasión de Mobius. Aunque él y su **Suppression Squad** capturaron el **Cuartel General Freedom** durante unos días, acabó siendo derrotado por Sonic y arrestado por los **Zone Cops**. Tras un breve periodo bajo la vigilancia del **alcaide Zobotnik**, Fiona y los **Destructix** liberaron a Scourge y regresaron a Moebius.

Scourge está obsesionado con demostrar que es algo más que un clon de Sonic, así como que es superior a todo el mundo en general. En todas partes. Dado su poder y su falta de auto-control, esto lo convierte en alguien increíblemente peligroso.

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Como Evil Sonic: Sonic the Hedgehog #11

Como Scourge: Sonic the Hedgehog #160

Habilidades: Supervelocidad -

Scourge puede seguir fácilmente el rivalizar con Sonic.

Spin Dash - Scourge se enrolla en una bola o disco destructor, capaz de alcanzar a sus objetivos y causarles daños masivos.

Super Scourge - Si tiene siete Esmeraldas del Caos (o un poder equivalente), Scourge se transforma en una versión oscura de Super Sonic. Invulnerable, exponencialmente más rápido y capaz de volar, es una fuerza terrible.



1 10

SUPPRESSION SQUAD

DATOS DEL EQUIPO:

Primeras apariciones:

Como Anti-Freedom Fighters:

Sonic the Hedgehog #24

Como Suppression Squad:

Sonic the Hedgehog #189

Originalmente conocidos como los **Anti-Freedom Fighters**, este grupo de matones se deleitaba incumpliendo la ley y causando problemas a sus homólogos de **Mobius Prime**. Sin embargo, después de que **Scourge the Hedgehog** los convirtió en su equipo personal, el Suppression Squad se convirtió en una verdadera amenaza.

Scourge the Hedgehog (1) - El líder. Es valorado por su poder, pero la mayoría de miembros del equipo lo odian.

Fiona Fox (2) - Originaria de Mobius Prime, tiene su posición por ser pareja de Scourge.

Princesa Alicia Acorn (3) - Fría e insensible hacia sus camaradas, se junta con gente poderosa para siempre tener a alguien fuerte que haga el trabajo sucio, o usarlos como escudo. Su arma preferida es el látigo.

Miles Prower (4) - Engreído e inteligente, Miles intenta parecer maduro a pesar de su edad y detesta el "Tails". A menudo prefiere manipular a otros y usar la magia en lugar de máquinas.

Boomer Walrus (5) - El mecánico del equipo y el más fuerte después de Scourge. Disgustado por la "debilidad" de **Rotor**, se mejoró cibernéticamente. Ahora tiene cañones sónicos integrados en sus brazos.

Patch D'Coolette (6) - Una rata traicionera que consiguió sustituir a **Antoine** durante meses e hizo todo lo posible para arruinarle la vida. Patch solía llevar un parche en el ojo para aparentar dureza, hasta que Scourge le dio una buena razón para llevarlo. Es un espadachín muy hábil y a menudo utiliza veneno contra sus enemigos.



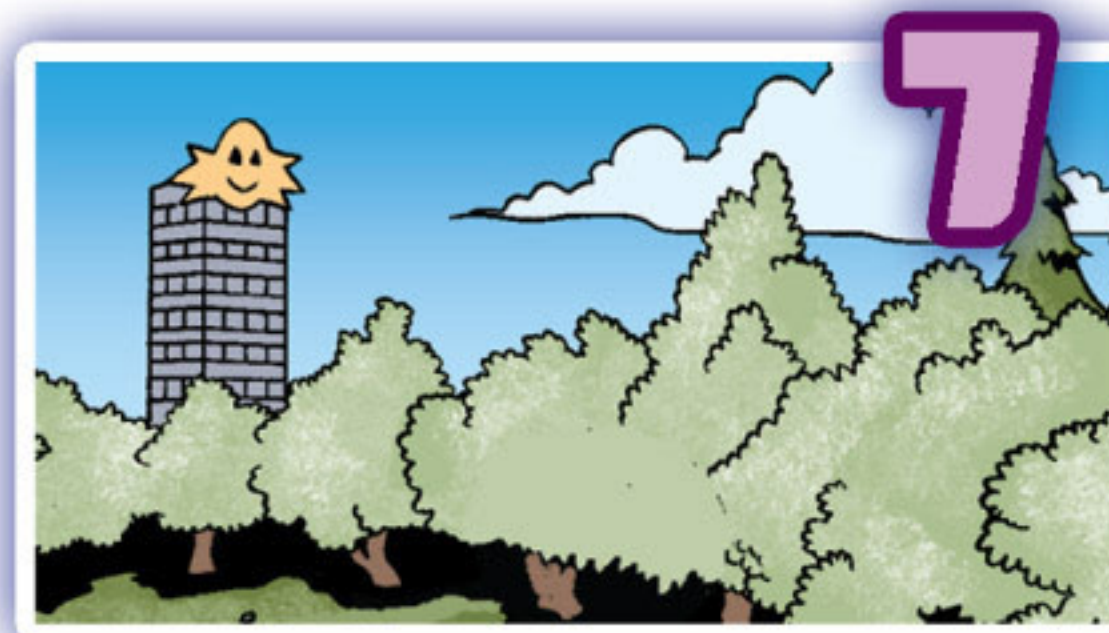
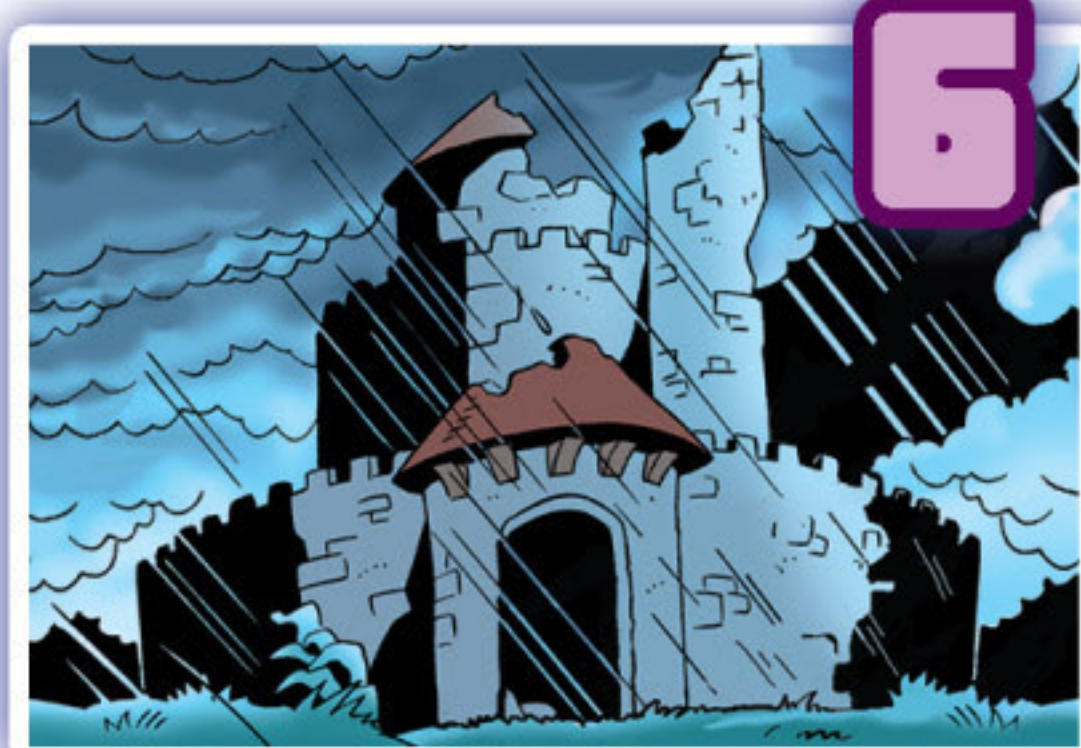
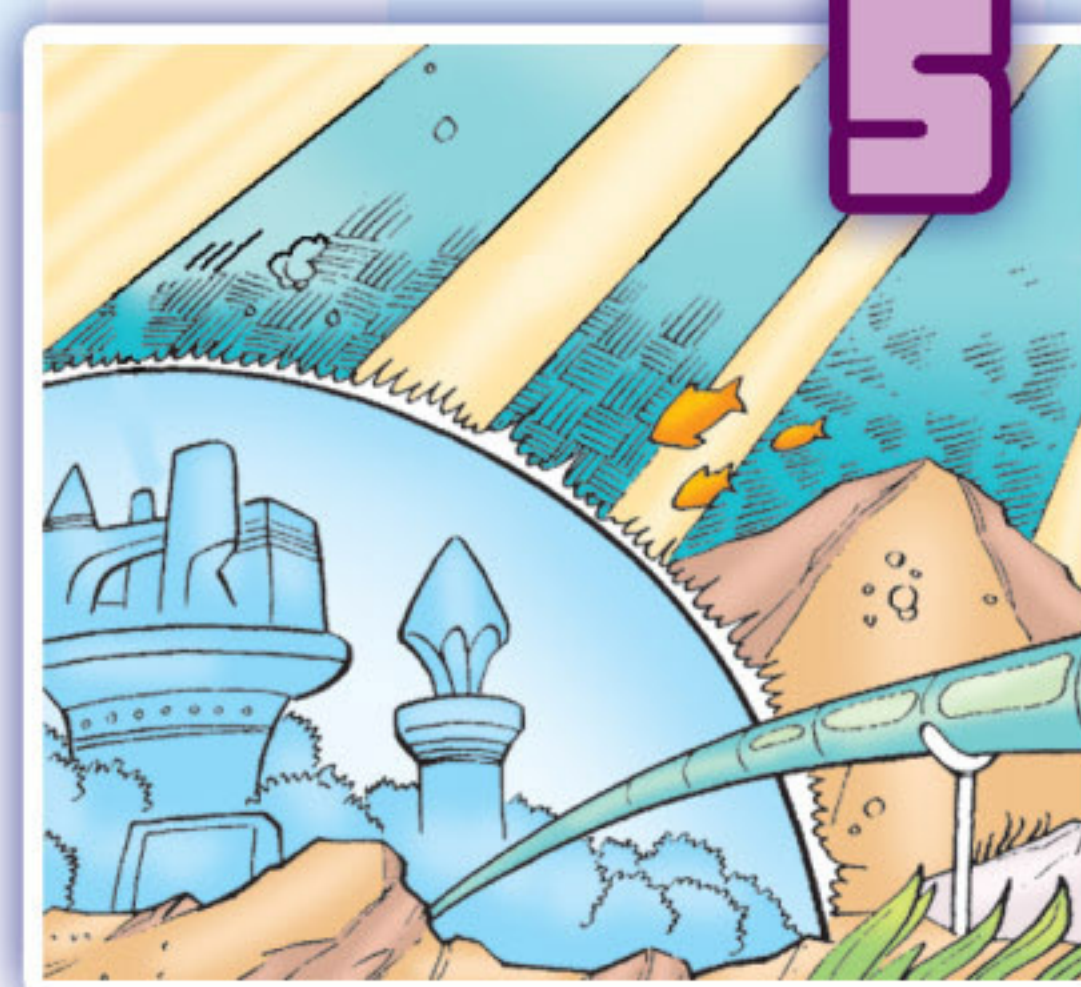
LOS ANTI-FREEDOM FIGHTERS ORIGINALES

MOEBIUS

DATOS DEL MUNDO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #11

Moebius, una zona alternativa también conocida como **Anti-Mobius**, es una versión oscura y retorcida de **Mobius Prime**. En lugar de tener unos pocos villanos poderosos, este mundo está lleno de gente egoísta y terrible. En lugar de estar protegido por muchos héroes, Moebius apenas tiene unos cuantos. Donde en Mobius hay valentía, en Moebius hay cobardía y así con todo lo demás. En este mundo hay cientos de gemas verdes llamadas **Berilios de la Anarquía**. Al igual que las **Esmeraldas del Caos**, tienen increíbles propiedades mágicas, pero su energía es negativa y corrosiva. Un super-estado (como **Super Sonic**) agotaría al usuario a pesar de otorgarle un poder ilimitado. Los anillos de poder en Moebius son mucho más raros y las ventajas que otorgan a menudo vienen con un retorcido efecto secundario, como se vió con la demente **Rosy the Rascal (3)**. Durante la **Gran Paz**, Moebius se estancó culturalmente. Sólo cuando la primera versión del Suppression Squad comenzó a causar problemas, las cosas cambiarían, aunque no para mejor. En lugar de la voladora **Angel Island**, Moebius cuenta con la hundida **Demon Island** protegida por el **Supervisor O'Nux (4)** y sus refuerzos, los **Orderix**. Su ciudad, **Atlantinópolis (5)**, cuenta con una cúpula protectora de energía alimentada por seis pequeños fragmentos de Berilios de la Anarquía, en lugar de la **Esmeralda Maestra**. El mundo sufrió un cambio de identidad cuando Scourge the Hedgehog utilizó todo su poder para conquistarlo. Empeñado en hacer de su mundo algo más que una copia de Mobius, invadió el **Castillo Acorn (6)** y obligó a todos a cambiar sus nombres y reconstruir sus identidades. Hay algo de esperanza. El amable veterinario y genial inventor **Dr. Ivo Kintobor (1)** mantiene el **Gran Bosque** protegido de la contaminación y el caos con un escudo de energía proyectado desde su enorme **clínica (7)**. Cuenta con la ayuda de **Buns Rabbot (2)**, una ex-miembro del **Suppression Squad** que fue expulsada cuando se descubrió que tenía S.I.D.N (Síndrome de Inmunodeficiencia Neuronal). Su estado se mantiene bajo control dentro del entorno estéril de la Unidad de Atención Omega, una armadura que cuenta con armamento no-letal.



SPECIAL ZONE

DATOS DE LA ZONA:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #170



LAS 7 ESMERALDAS DEL CAOS RESIDEN EN LA SPECIAL ZONE

La Special Zone es una **dimensión de bolsillo** vinculada con **Mobius** y la **Zona Prime**. Está gobernada por el dios **Feist**, quien puede alterar este psicodélico mundo a su antojo. Actualmente es el lugar de descanso de las siete **Esmeraldas del Caos**; sin embargo originalmente eran dos zonas distintas. La más famosa de las dos era la **Zona del Silencio**, un reino de penumbra perpetua descubierta y modificada por **Ixis Naugus**. Al principio solo era una burbuja de espacio y tiempo, pero el malvado hechicero la expandió y remodeló para adaptarla a sus necesidades.

Tenía trozos de tierra flotante estéril y flotantes, y estaba poblada por rastrosos y salvajes monstruos. Las propiedades de la zona acabarían provocando sordera y locura, obligando a cualquiera que quedase atrapado en ella a someterse a la **magia cristalina** de Naugus para protegerse. La otra mitad de la zona procedía de otra dimensión de bolsillo conocida como el **Vacío**. Era similar a la Zona del Silencio en muchos aspectos, pero mucho más estable, fácil de entrar y salir. Ixis Naugus la combinó con la Zona del Silencio para aumentar la estabilidad de la Zona del Silencio. El **Dr. Ivo "Eggman" Robotnik** intentó aprovechar el poder de esta nueva y mejorada Zona del Silencio a través de sus Egg Grapes. Sin embargo, gracias a los esfuerzos de Anonymous, la mayoría de sus **Egg Grapes** se perdieron en la propia zona. Poco después, cuando los planes de **Anonymous** dieron sus frutos, **Turbo Tails** y **Super Shadow** utilizaron sus poderes combinados para sellar las miles de Esmeraldas del Caos reunidas dentro de la zona. Este poder fue aprovechado por Feist, que renovó la zona condensó estas miles de Esmeraldas en solo siete. Todo dentro de la zona fue borrado y recreado por él, lo que dio lugar a la **Special Zone**, ahora bajo su control.



FEIST

DATOS DEL PERSONAJE:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #43

Habilidades:

Modo Dios - Feist parece ser capaz de hacer cualquier cosa en la Special Zone, principalmente la creación de planetas y carreras de obstáculos.

Se sabe muy poco de la criatura llamada Feist. Con apariencia de panda, esta enorme entidad vivía en la **Zona del Silencio**. Se desconoce si era originario de ella o si alguien lo había puesto allí. A pesar de ser increíblemente poderoso, incluso él tuvo que doblegarse ante el poder de **Ixis Naugus**.

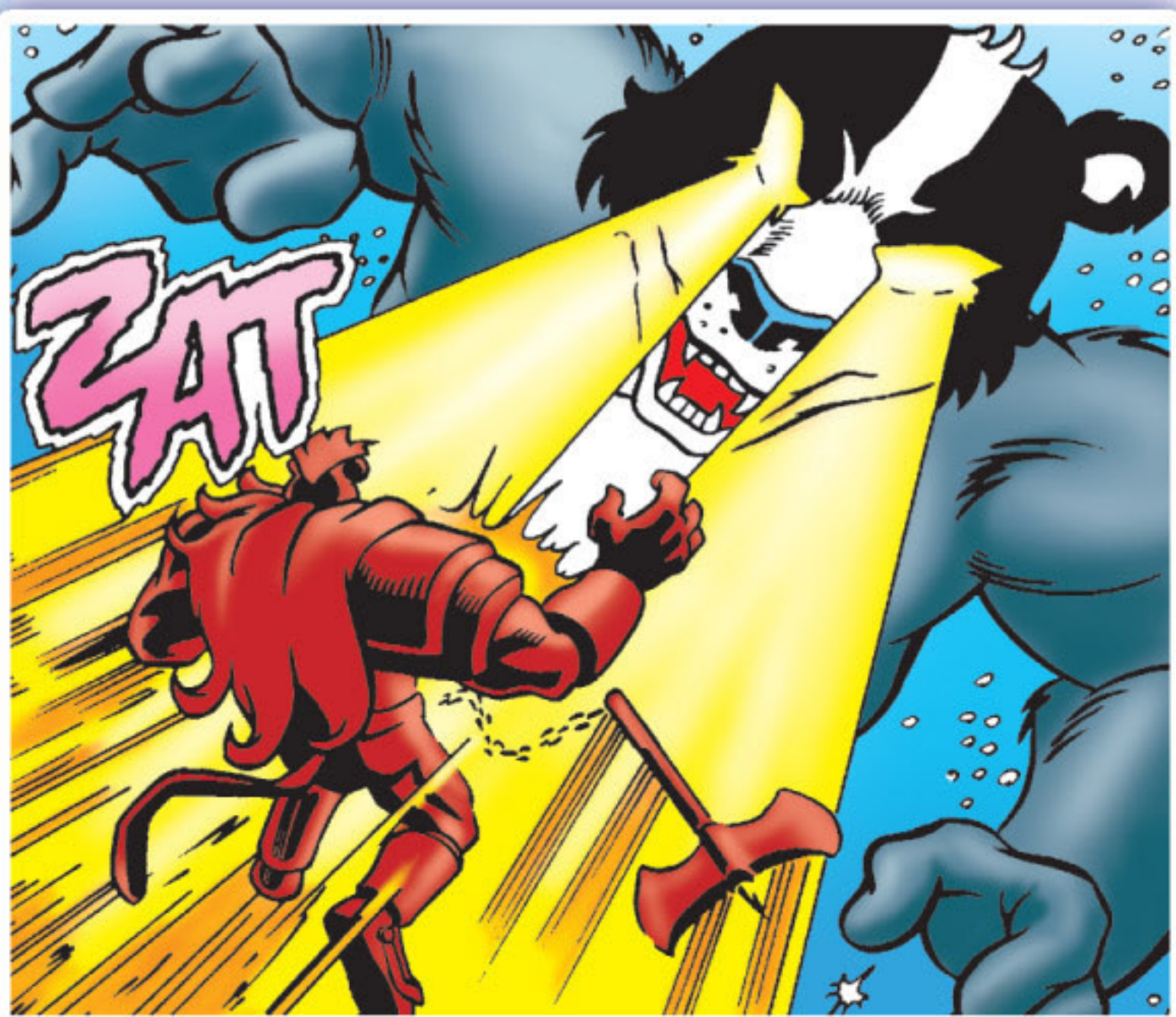
Durante un tiempo, Feist sirvió a Naugus como uno de sus **vasallos**, fue abandonado cuando este y muchos otros escaparon de la Zona del Silencio. Finalmente, gracias a los planes de **Anonymous** y a los esfuerzos de **Turbo Tails** y **Super Shadow**, Feist fue expuesto a la energía de cientos de Esmeraldas del Caos a la vez.

Feist usó el poder de las gemas para remodelar la Zona del Silencio, convirtiéndola en la **Special Zone**. Ahora como un dios, podía alterar la realidad dentro de la zona a voluntad. Así mismo, combinó todas las Esmeraldas del Caos de la Zona Prime, creando las Siete Esmeraldas del Caos que conocemos hoy en día.

Feist es un ser arrogante que se deleita atormentando a cualquier visitante de la Special Zone. Haciéndolos participar en desafíos en donde pueden ganar una de sus preciadas Esmeraldas del Caos, pero con el inconveniente de las constantes trampas que usa para entretenerse. Aunque es inimaginablemente poderoso, no es intocable... Si es que eres lo suficientemente valiente como para atacarlo.



FEIST SE ENFRENTA AL EQUIPO DARK



FEIST ABATIENDO AL SEÑOR DE LA GUERRA KODOS



ZONA CREPUSCULAR

DATOS DE LA ZONA:

Primera aparición:
Knuckles the Echidna #17



EL DR FINITEVUS ATRAPA
A LA HERMANDAD EN LA
ZONA CREPUSCULAR

La Zona Crepuscular, a veces llamada la “Jaula Crepuscular”, es una inhóspita dimensión de bolsillo. Es una zona envuelta en un crepúsculo perpetuo y lleno de islas flotantes rocosas. Es una zona a la cual es difícil acceder y aún más difícil abandonar. La mayoría de los habitantes de esta zona están ahí en contra de su voluntad; se refieren a su forzosa llegada a ella como el “Evento Argus”, ya que el nombre “Argus” quedó grabado en sus mentes tras el incidente. Cada una de las razas atrapadas en la esta zona solían estar en su apogeo, preparadas para emprender violentas conquistas en sus respectivos mundos. La mayoría fueron conquistados por el **Clan Nocturnus**, y trabajan para ellos en varias colonias. La excepción a la regla fue la **Legión Oscura**, que fue exiliada a la zona por el **Guardián Steppenwolf**. Fueron rechazados por el Clan Nocturnus y abandonados a su suerte. Gracias a la tecnología robada a los Nocturnus, la legión tuvo la oportunidad de escapar varias veces y finalmente lo consiguió.

Clan Nocturnus (1) - Una de las antiguas castas de la sociedad de **Albion**, ahora, controla la zona. Su amo, el **Imperator Ix**, estudia la energía de la zona para volverse más poderoso.

Legión Oscura (2) - Descendientes tecnológicamente inferiores del Clan Nocturnus. Estos equidnas cyborg han escapado de la Zona Crepuscular.

Zoah (3) - Una raza de gigantes acorazados compuestos principalmente de energía. Viven en una estricta sociedad de castas guerreras en la que los casos criminales se juzgan mediante torneos de lucha. Están gobernados por el **General Raxos**.

Kron (4) - Una raza de seres rocosos. Antiguos guerreros salvajes, se han convertido en canteros y excelentes artesanos. Un pueblo sencillo con necesidades sencillas, gobernado por el **Capataz Krag**.

Voxai (5) - Una raza de criaturas psíquicas parecidas a medusas y mantarrayas. Todos comparten un vínculo psíquico y están gobernados por la **Supermente**: tres poderosos voxai que proporcionan guía y dirección a su pueblo.

N'rrgal (6) - Una raza de criaturas babosas devoradoras de energía. Se les puede ver como individuos o combinarse para crear versiones más grandes, poderosas e inteligentes de sí mismos. La **Reina N'rrgal** es el miembro más grande de este “enjambre” y la líder de esta conciencia colectiva. Son enemigos acérrimos de los Zoah.



MUNDO IMAGINARIO

DATOS DE LA ZONA:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #92

El Mundo Imaginario es la zona en donde se originan los sueños de los habitantes de las demás zonas. La zona está normalmente controlada por **Illumina**, una diosa que utiliza la mágica **Piedra Preciosa Maestra** para gestionar todos los sueños.

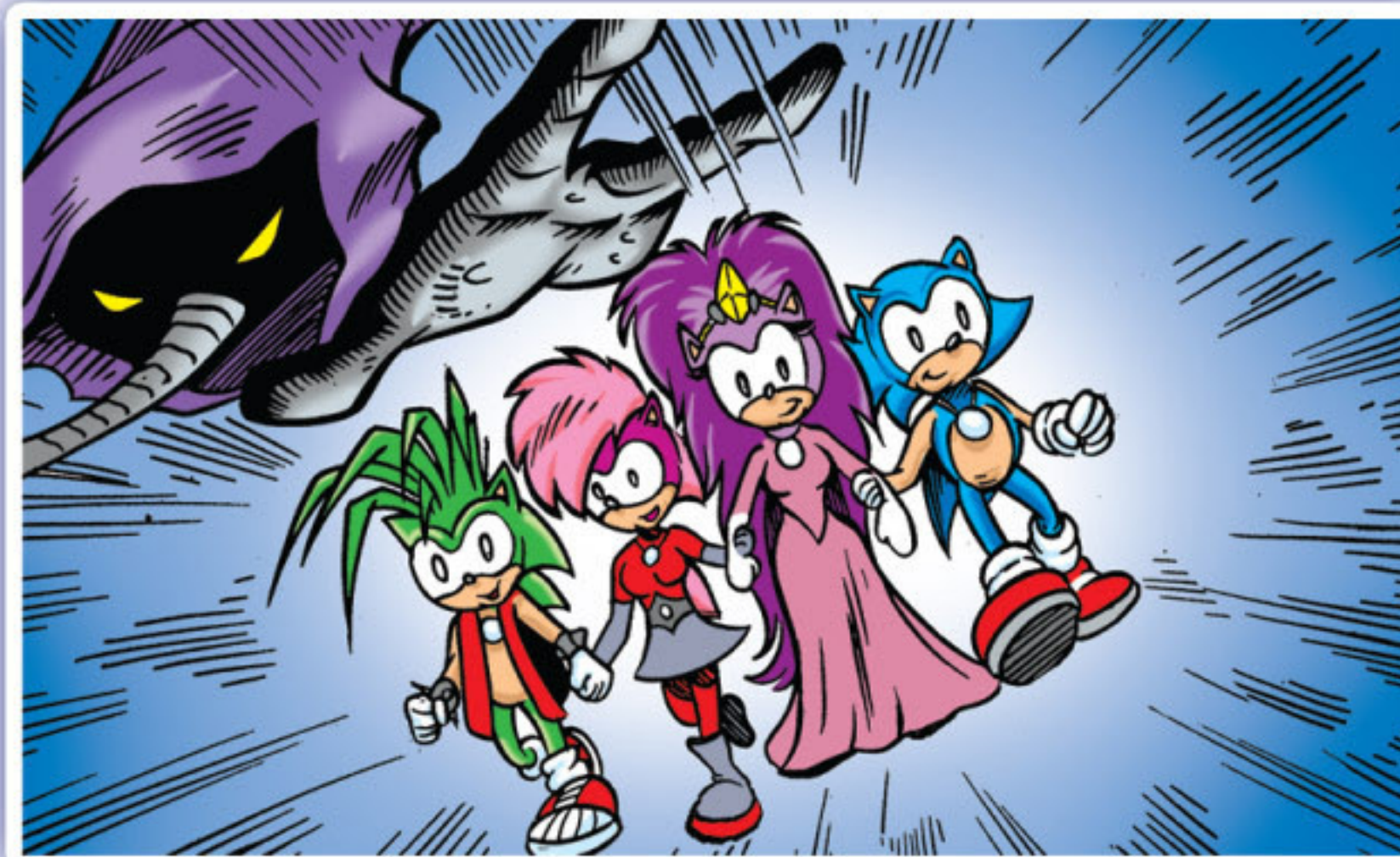
Los problemas surgieron cuando Illumina, en un momento de duda sobre sí misma, en un momento de dudas, se dividió en dos manifestaciones de sí misma. Una era **Lumina Flowlight**, un espíritu con aspecto de hada que encarnaba todas las propiedades positivas de Illumina. La otra era Void, un espíritu oscuro que representaba las pesadillas y las dudas de Illumina. Void destruyó la **Piedra Preciosa Maestra**, creando muchas Piedras Preciosas. Lumina pidió ayuda a **Sonic**, **Tails**, **Knuckles** y **Amy Rose** para reunir las Piedras Preciosas esparcidas por todo el Mundo Mágico y restaurar la Piedras Preciosa Maestra. Se descubrió el verdadero origen de Lumina y Void, y ambos se fusionaron para restaurar Illumina.



SONIC UNDERGROUND

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic Super Special #10



LA REINA ALEENA CON
SUS TRES HIJOS

En otra zona variante de **Mobius Prime**, **Sonic the Hedgehog** viaja por el mundo con su hermano **Manic** y su hermana **Sonia**. Los tres son hijos de la **Reina Aleena Hedgehog**, gobernante de Mobius. Cuando sus hijos eran aún muy pequeños, el **Oráculo de Delphius** se puso en contacto con ella y le advirtió del inminente ascenso al poder del **Dr. Robotnik**, pero también de cómo ella y sus hijos se reunirían un día en el **Consejo de los Cuatro** y devolverían la justicia a Mobius. La Reina Aleena escondió a sus hijos y se ocultó cuando el Dr. Robotnik inició su conquista. Los hermanos fueron separados; mientras Sonic fue criado por gente sencilla del campo, y más tarde por su “tío” **Chuck**, Sonia fue criada por la nobleza y Manic fue criado entre ladrones. Finalmente, el Oráculo de Delphius reunió a Los tres fueron eventualmente reunidos por el oráculo ese y ahora viven juntos como una banda y movimiento clandestino llamado “Sonic Underground”. Cada uno de los hermanos lleva un medallón especial que se transforma en su instrumento musical característico o en un arma. Robotnik gobierna actualmente en lugar de la Reina Aleena, pero sus secuaces la buscan incansablemente por todo mobius para encontrarla. Al obligarla a casarse con Robotnik, este tendría derecho. Sus dos principales cazarrecompensas son el esbelto **Sleet** y su gran compañero **Dingo**. Además de cazar a la reina, están constantemente tras la pista de “Sonic Underground”. Mientras los tres hermanos buscan a su madre, también tocan en conciertos gratuitos para levantar el ánimo de los oprimidos por Robotnik y unirlos contra su tiranía.



MIEMBRO DE
LA BANDA: SONIC
INSTRUMENTO:
GUITARRA
ELÉCTRICA ARMA:
BLASTER



MIEMBRO DE
LA BANDA: MANIC
INSTRUMENTO: BATERÍA
ARMA: BLASTER/
MÁQUINA DE TERREMOTOS



MIEMBRO DE LA BANDA: SONIA
INSTRUMENTO:
TECLADO ELÉCTRICO
ARMA: BLASTER/MÁQUINA
DE NIEBLA

PLANETAS ALIENÍGENAS



ARGENTIUM

Hay más vida inteligente en el universo fuera de **Mobius**. Innumerables planetas albergan un sinfín de extrañas razas alienígenas. Algunos, como el planeta **Weeet**, tienen tecnología y similares a la de Mobius, pero albergan una raza de gigantes acorazados. El planeta **Xorda** es un enorme océano. Incluso hay lugares tan extraños como **Argentium**, un planeta con forma de anillo gigante.

La comunidad interestelar impulsó el transporte a través del cosmos y los viajes a la velocidad de la luz se han convertido en algo habitual. Mobius ha quedado fuera de esta a causa de su conflicto con Xorda, por lo que se ha evitado el contacto con esta por miedo a crear un incidente interplanetario.



WEEET



XORDA



THORAXIA

RAZAS ALIENIGENAS

A pesar de que los viajes interestelares a **Mobius** son tabú, **Sonic the Hedgehog** y otros han entrado en contacto con varias razas alienígenas a lo largo del tiempo. Estas son algunas de ellas.

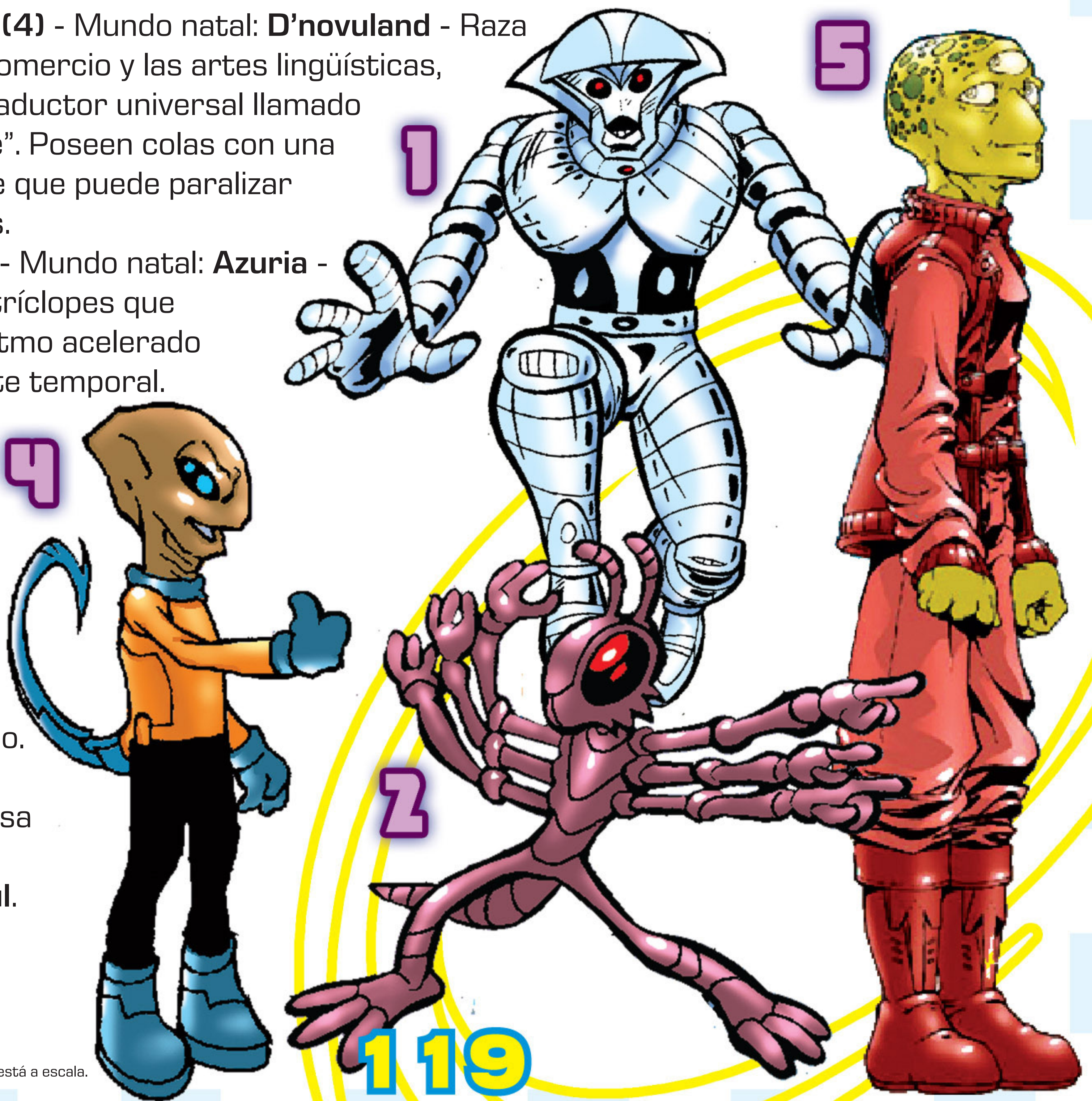
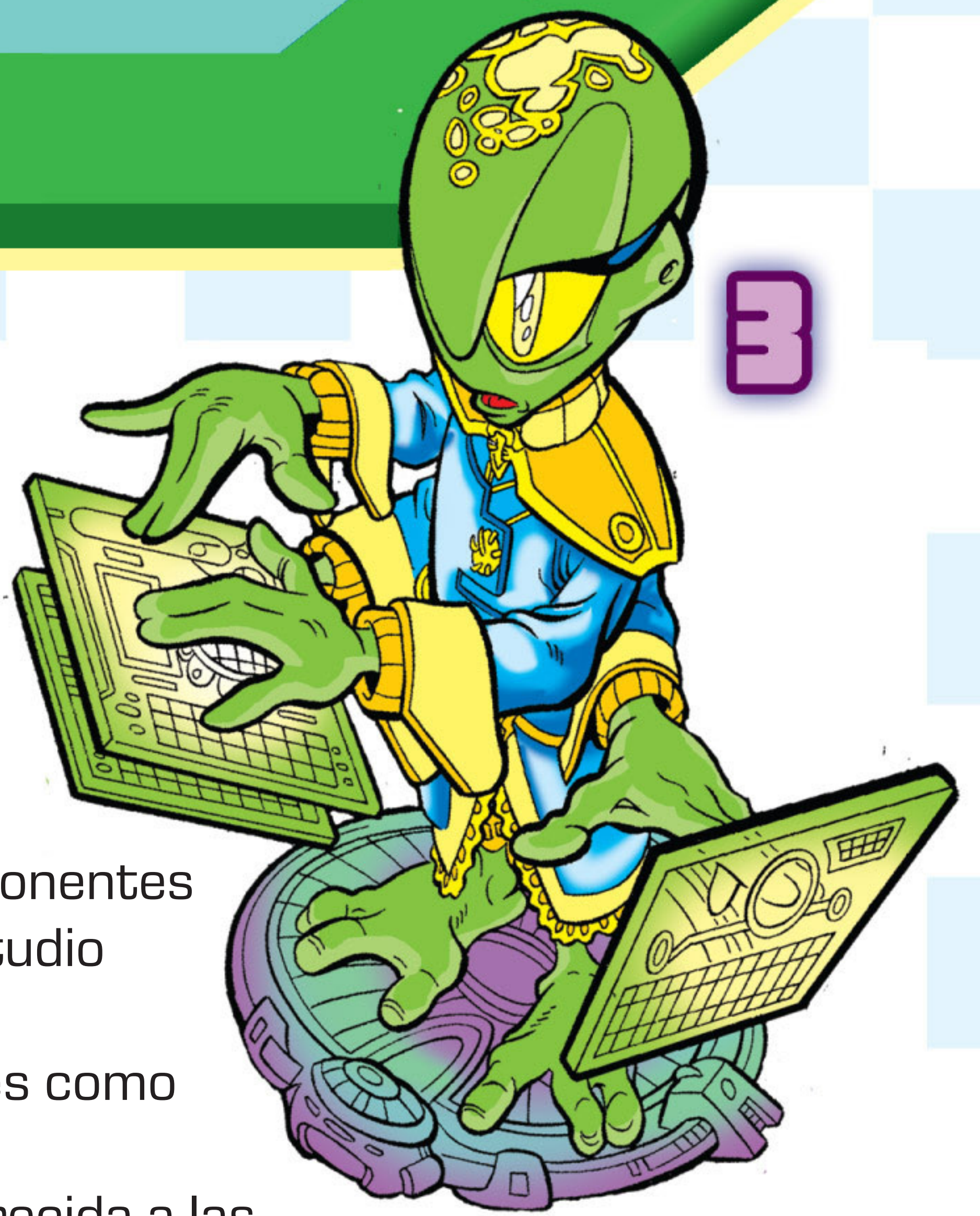
Weetianos (1) - Mundo natal: **Weeet** - Estos imponentes seres parecen armaduras vivientes. Valoran el estudio científico y la exploración, pero a menudo tienen dificultades para reconocer a otras razas sensibles como iguales.

Blodex (2) - Mundo natal: **Thoraxia** - Una raza parecida a las hormigas que se comunica telepáticamente. Durante mucho tiempo fueron atacadas por sus vecinas, las **Bzzz**, pero fueron rescatadas por Sonic.

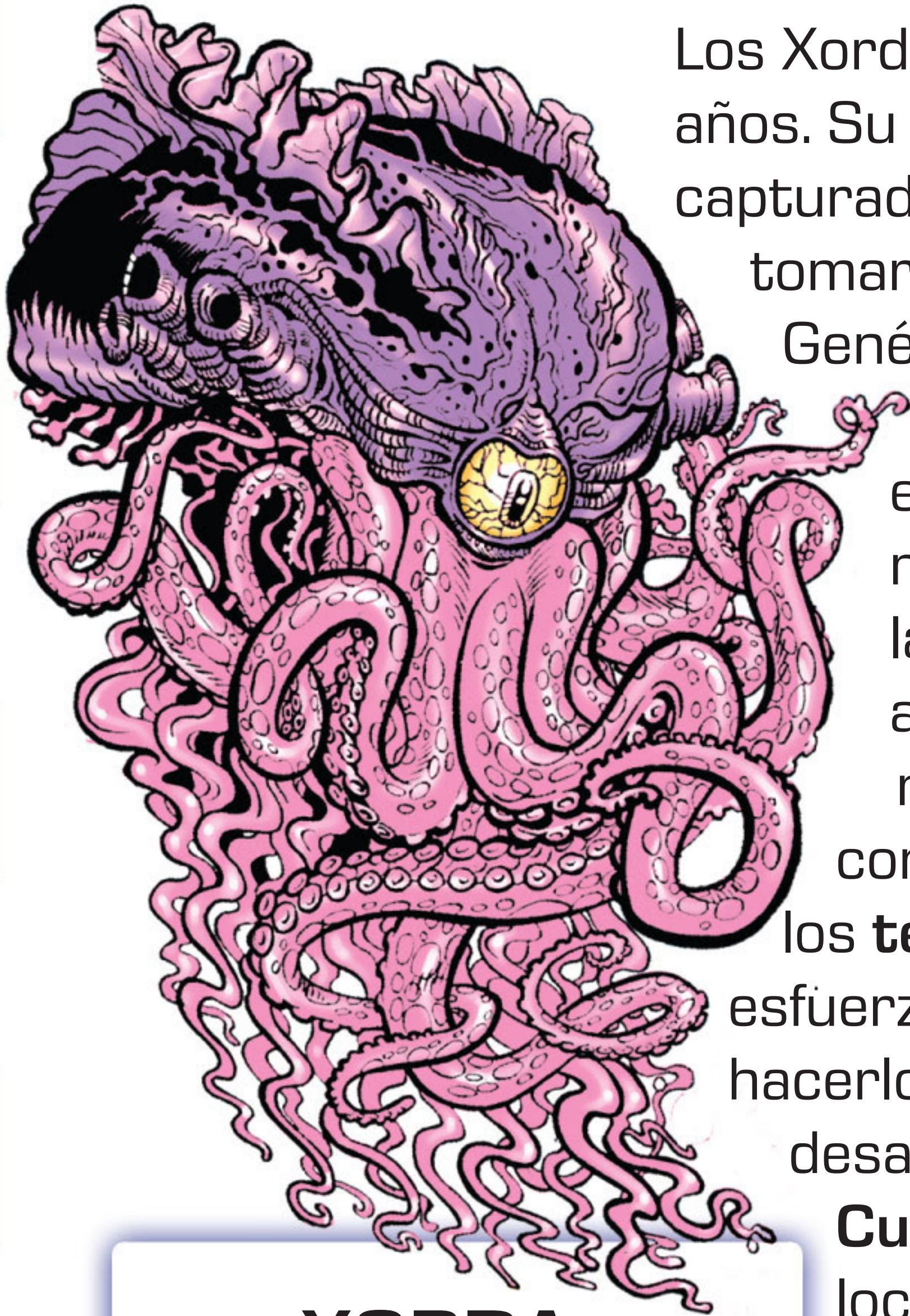
Bem (3) - Mundo natal: **Argentium** - Raza exclusivamente femenina, comparten un nombre y se diferencian por un "apellido" numerado. Persiguen la ciencia y el conocimiento por todas partes, como la desrobotización de Mobius. Debido a su capacidad organizativa y a su sólido gobierno, sirvieron de ejemplo para la mayoría de las demás razas.

D'novulands (4) - Mundo natal: **D'novuland** - Raza dedicada al comercio y las artes lingüísticas, crearon el traductor universal llamado "Nodo Babble". Poseen colas con una púa urticante que puede paralizar a las víctimas.

Azuritas (5) - Mundo natal: **Azuria** - Una raza de tríclopes que existe a un ritmo acelerado en la corriente temporal. Cuando Sonic aterrizó en su mundo, su visión acelerada del mundo lo vio como un dios eterno. Toda su cultura se basa en el culto al **Inmortal Azul**.



XORDA Y BLACK ARMS



XORDA

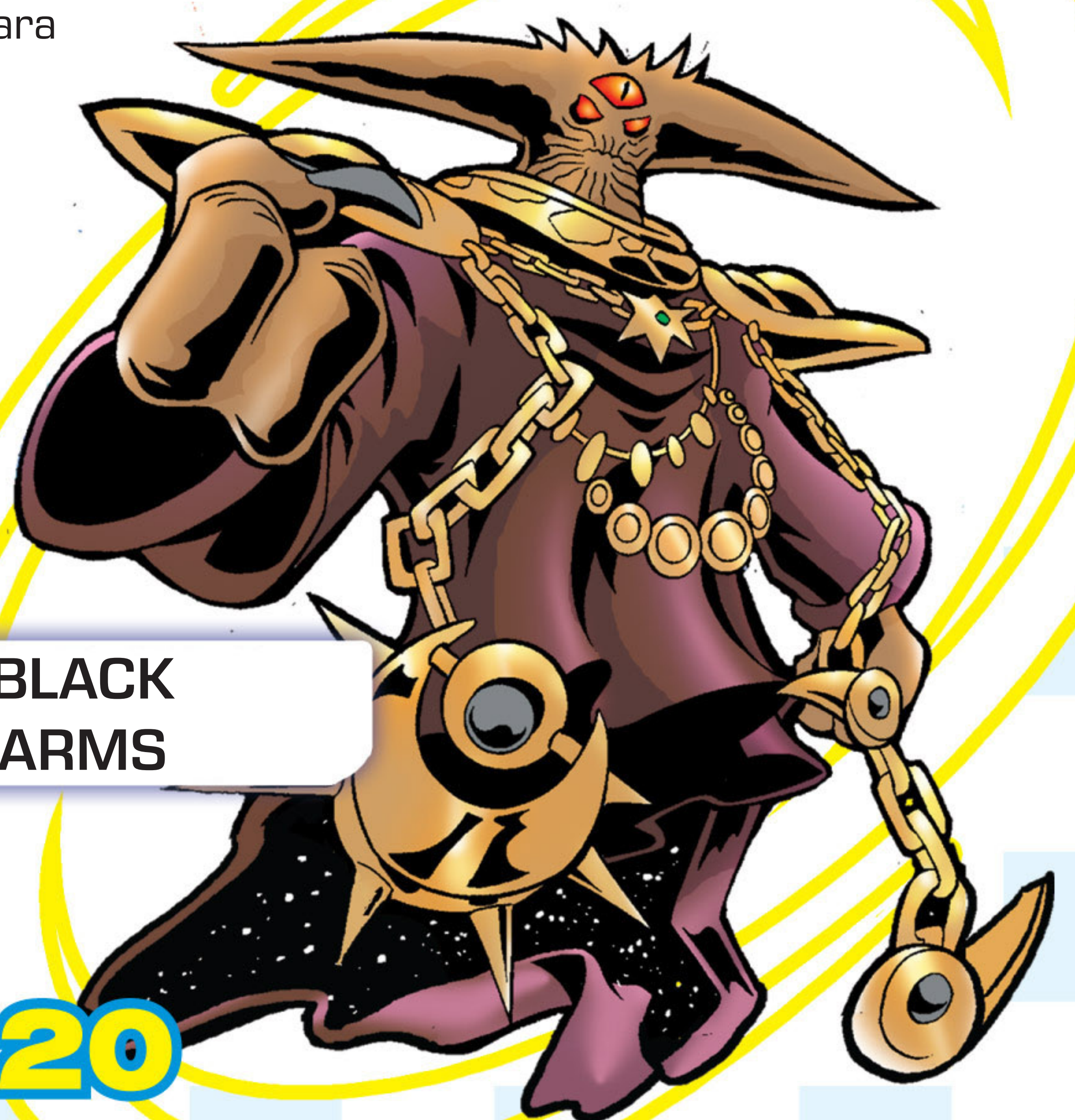
Los Xorda llegaron por primera vez a la **Tierra** hace miles de años. Su embajador no fue bien recibido, y fue rápidamente capturado y diseccionado por los humanos. Los Xorda tomaron represalias sin piedad e hicieron llover Bombas Genéticas sobre la Tierra. Casi toda la vida quedó reducida a una una sopa de barro y ADN; sin embargo, acabaría dando origen a los **mobosaurios** y, mucho más tarde, a los **mobianos** y **overlanders** de la actualidad. Los Xorda regresaron a la Tierra - ahora **Mobius** - miles de años después. Aunque los mobianos intentaron entablar la paz, los xorda consideraron la vida mobiana demasiado similar a la de los **terricolas de antaño** y volvieron a atacar. Los esfuerzos combinados de todo el mundo consiguieron hacerlos retroceder mientras **Sonic the Hedgehog** desarmaba con éxito su arma más poderosa: el **Dial Cuántico**, un dispositivo que crea un agujero negro. localizado en el planeta objetivo.

Los Xorda parecen cerebros gigantes con un único ojo y muchos tentáculos similares a los de un pulpo. Se comunican mediante una poderosa telepatía y son conocidos por su naturaleza violenta y guerrera. Parecía que regresarían para acabar con Mobius, pero se vieron envueltos en un ataque de los Black Arms. Desde entonces, no se ha sabido de ellos.

Los Black Arms son una raza que hace que los Xorda parezcan adorables. Son una mente colmena liderada por el cruel **Black Doom**. Estos viajan de un mundo a otro a bordo de los **Cometas Negros**. Luego de haber invadido un planeta, estos se asientan, paralizan a los habitantes con una neurotoxina y luego lo consumen.

Planeaban usar a **Shadow the Hedgehog** para conquistar Mobius, pero de camino se enfrentaron a la ira de los Xorda.

Los Xorda reclamaban la destrucción de Mobius, y los Black Arms no iban a permitir que se les negara su inminente festín. Su guerra se extiende por toda la galaxia y ya ha reducido Argentium, (antiguo centro cultural de la comunidad interestelar), a un páramo devastado por la guerra. No está claro qué bando ganará, o si alguno puede ganar en este momento.



BLACK ARMS

DARK MOBIUS

En una línea temporal, **Knuckles** perdió el control de sus poderes del **Caos** y se convirtió en el terrorífico “Dark Enerjak”. **Mobius** cayó ante su poder, y tanto héroes como villanos fueron derrotados. Dark Enerjak tenía el poder de arrancar la esencia misma de cualquier ser vivo, recogiénola en una bola brillante llamada “Núcleo”. Con estos Núcleos, Dark Enerjak fue capaz de producir un ejercito: “Los Prelados”.

Con su versión de Mobius conquistada, Dark Enerjak empezó a enviara través del tiempo y el espacio en busca de nuevos mundos que conquistar. Uno de ellos acabó en la época de **Silver** y fue seguido de vuelta a **Dark Mobius**. Una vez en Dark mobius, Silver se unió a los últimos **Freedom Fighters** supervivientes y consiguió vencer a duras penas. “Jani-Ca” robó el poder de Dark Enerjak utilizando la **Espada Acorn** y se convirtió en **Enerjak**.

“**Jani-Jak**” trabaja ahora para regresar a Mobius su antigua gloria. Está devolviendo poco a poco los núcleos a sus propietarios y ha prometido deshacerse del poder de Enerjak cuando termine su trabajo. Esperemos que sea antes de que este poder la corrompa al igual que su padre.

DATOS DE LOS PERSONAJES:

Jani-Ca: Líder y aspirante a Guardiana. Nunca la llamen “¡Lara-Su!”.

Blockbuster Polar Bear:

Al ser parcialmente robotizado para salvar su vida obtuvo un aumento en su fuerza.

Cutlass Depardieu: Una contraparte de Antoine cuyas manos nacieron para usar la espada.

Dagger Walrus: Un maestro con las dagas sin tiempo para las máquinas.

Demo Duck: Un homólogo mucho más sensato de Bean.

Payback Fox: Sus brazos robotizados pueden absorber disparos láser y devolverlos.

Scarlette Rabbot: La enfermera del equipo y pareja de Demo.



JANI-CA Y PRELADA-JS
(IZQUIERDA)
NÚCLEOS (DERECHA)



EL MONUMENTO
A SÍ MISMO DE
DARK ENERJAK



DARK ENERJAK



LOS QUE YA NO ESTÁN



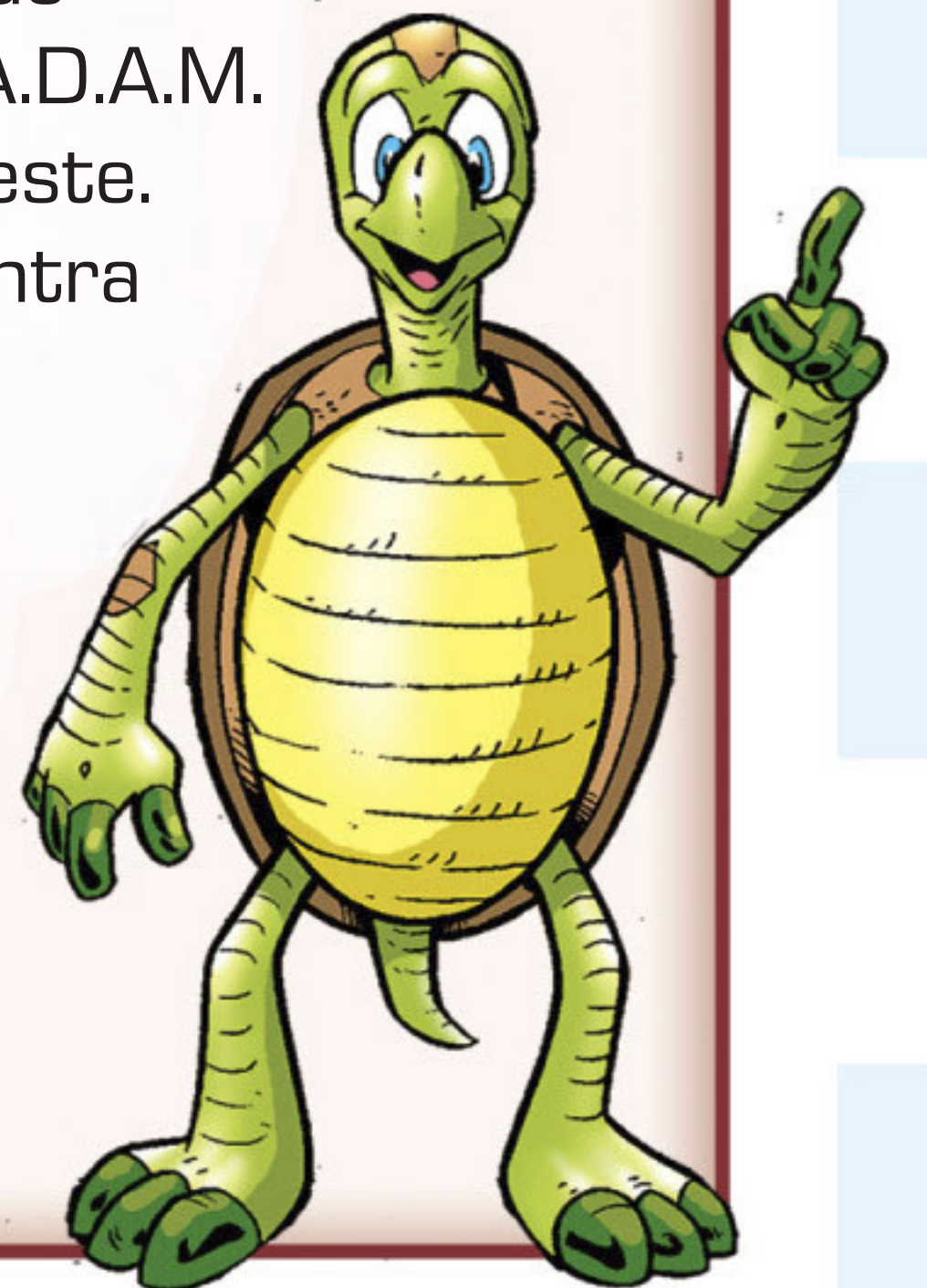
SIR CONNERY

Era un caballero paladín al servicio del **Rey Maximillian Acorn** hasta que fue llamado en una búsqueda sagrada por los **Antiguos Caminantes**. Se le otorgó la **Espada de la Luz** para eliminar a los usuarios de magia oscura en Mobius. Aunque tuvo éxito en su mayor parte, se vio obligado a darlo todo para destruir la **Corona** corrupta y la **Espada Acorn**, negando el intento de **Mammoth Mogul** de dominar el mundo.

A lo largo de los años y de los numerosos conflictos en **Mobius**, ha habido personas que se han perdido por el camino. Aquí nos tomamos un momento para recordar a algunos de los que ya no están.

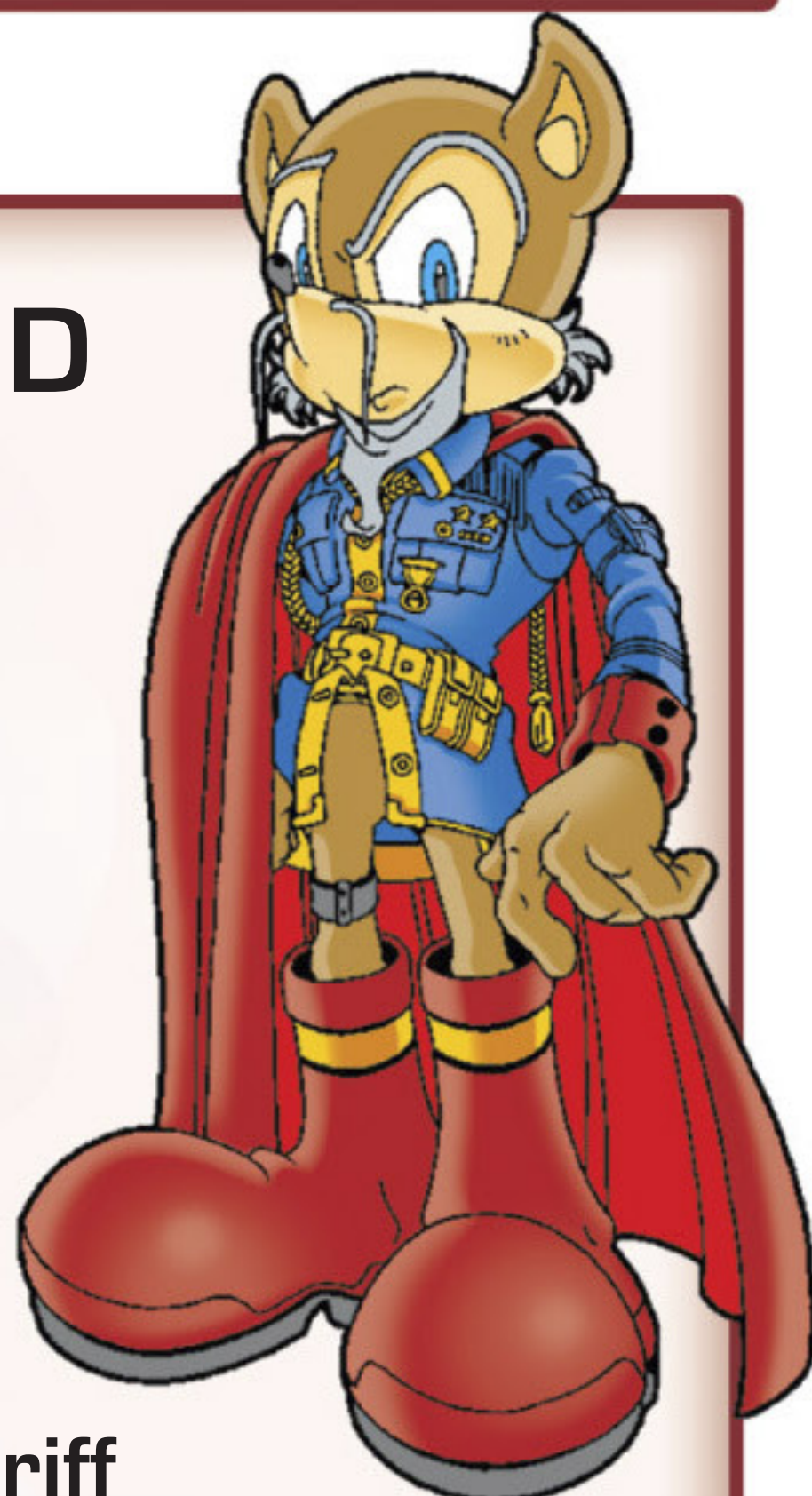
TOMMY TURTLE

Tommy era uno de los amigos de la infancia de **Sonic**, que una vez le enseñó una importante lección de humildad. Sin embargo, desde entonces, Tommy se vio envuelto en muchas situaciones malas intentando encontrar la forma de ser tan valiente como Sonic en la lucha por Mobius. El caparazón de Tommy se infestó de **nanites** portadores de la programación de A.D.A.M. y fue capturado por este. Mientras luchaba contra **Super Sonic**, Tommy recuperó el control de su cuerpo el tiempo suficiente para hacer el sacrificio definitivo y librar al mundo de A.D.A.M.



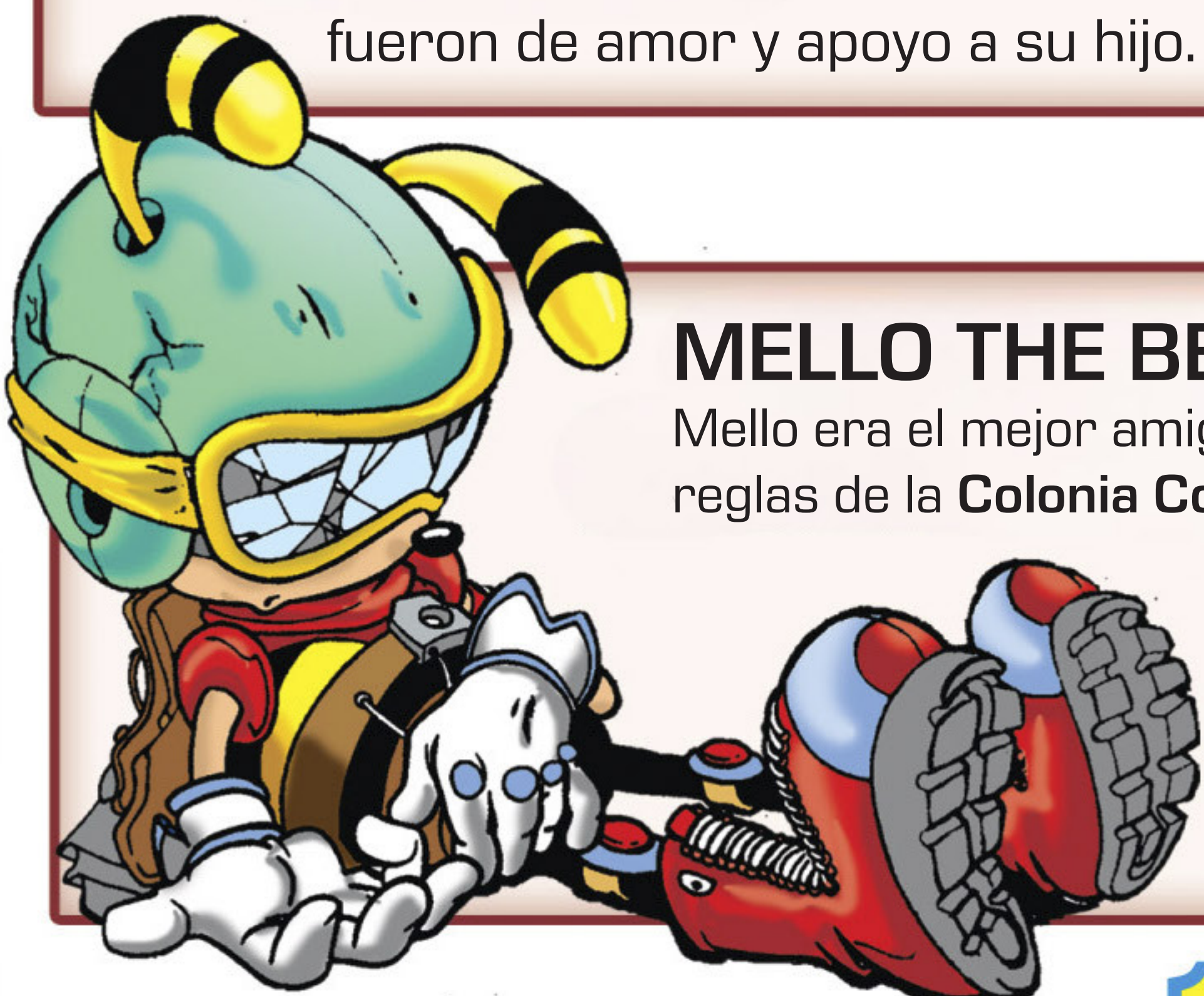
GENERAL ARMAND D'COOLETTE

Este valiente general ayudó a asesorar al rey, sentó las bases de la **Rebel Underground** y lideró los primeros contraataques contra la conquista del **Dr. Robotnik**. Fue robotizado y pasó muchos años siendo el **tiránico Sheriff** de **Mercia**, pero se recuperó y más tarde volvió a la normalidad durante la desrobotización masiva. Volvió al servicio activo por un tiempo, pero finalmente cayó presa de un siniestro complot del malvado alter-ego de su hijo, **Patch**. Las últimas palabras de Armand fueron de amor y apoyo a su hijo.



JULAYLA

Era prima de Rosie y mentora de Sally Acorn. Sabia y paciente, moldeó a la joven princesa para que fuera valiente y responsable. Sin embargo, los años la alcanzaron y falleció en paz, dejando varias de sus pertenencias a Sally.



MELLO THE BEE

Mello era el mejor amigo de **Charmy** y un espíritu libre. Se saltó las reglas de la **Colonia Colmena Dorada** y vivió muchas aventuras con mejor amiga. La última vez que estuvieron juntos fue en el **parque de atracciones Happyland**, en **Angel Island**. Mello ingirió una cantidad fatal de salsa chilidog mezclada con drogas. Mello fue devuelto a casa y enterrado por su familia.

ESMERALDA MAESTRA

DATOS DEL ARTEFACTO:

Primera aparición:
Knuckles the Echidna #9

El origen de la Esmeralda Maestra comenzó hace seiscientos años, cuando **Mobius** tenía muchas **Esmeraldas del Caos** verdes. Doce fueron recolectadas por los científicos **Jordann** y **Kayla-La** para elevar **Angel Island** hacia el cielo y evitar el impacto del **Gran Cometa Blanco**. Doscientos años después, los hermanos **Edmund** y **Dimitri** propusieron un plan para devolver Angel Island a la superficie drenando el poder de las esmeraldas con su **Sifón del Caos**. Su plan fue rechazado, pero Dimitri utilizó el dispositivo de todos modos. Consumió el poder de once de las Esmeraldas del Caos, convirtiéndose en el tercer Enerjak. Fue derrotado y la Esmeralda que no consumió mantuvo a Angel Island en el cielo.

Cuatrocientos años después, el **Guardián Knuckles** obtuvo una segunda **Esmeralda del Caos**. Poco después, **Mammoth Mogul** atrajo de nuevo a **Enerjak** y utilizó la **Espada Acorn** para drenar su energía y añadirla al poder de su propia Esmeralda. Convertido en **Master Mogul**, luchó contra **Super Sonic**, **Hyper Knuckles** y **Turbo Tails**, entre muchos otros. El Master Mogul, desesperado por conseguir la victoria, intento consumir el poder de las últimas dos Esmeraldas del Caos de Angel Island, pero los **Guardianes Sabre** y **Locke** usaron su control sobre la Energía del **Caos** para invertir el flujo de poder. El sorprendente resultado fue una enorme esmeralda con la esencia vital de Mogul atrapada en su interior. Este fue el nacimiento de la Esmeralda Maestra.

Más tarde, el **Dr. Eggman** destruyó la Esmeralda Maestra para crear fragmentos con los que alimentar a Chaos, lo cual liberó a Mogul de esta. Knuckles recuperó los trozos de la Esmeralda Maestra y, con la ayuda de la **Hermanidad**, reconstruyó la gema. La Esmeralda Maestra tiene poderes superiores a los de las Esmeraldas del Caos. Puede otorgar a alguien un superestado por sí sola, y su poder puede neutralizar a las demás Esmeraldas. Aunque cualquiera puede aprovechar su poder a voluntad, sólo unos pocos pueden utilizar todo su potencial. La forma más efectiva es a través de la "Oración de Tikal":

"La Oración de Tikal"

Los Servidores son los Siete Caos

El Caos es Poder enriquecido por el Corazón

El Controlador existe para Unificar el Caos

Cabe señalar que el malvado Dr. Finitevus utiliza una versión modificada y corrupta de este hechizo.

Los Servidores son los Siete Caos

El Caos es el Poder controlado por mi Voluntad

El Controlador existe para Esclavizar el Caos



ESMERALDAS DEL CAOS Y ANILLOS DE PODER

Las Esmeraldas del Caos son gemas misteriosas de un poder mágico incalculable. su origen es desconocido, pero durante el plan de **Anonymous** para convocarlas desde todo el cosmos, surgieron algunas revelaciones:

Las Esmeraldas Verdes venían de Mobius; Las Esmeraldas Cian venían de Weeet; Las Esmeraldas Azules venían de Xorda; Las Esmeraldas Rojas venían de Thoraxia; Las Esmeraldas Púrpuras venían de Teragosa 6; Las Esmeraldas Amarillas venían de la estrella que consumió a E.V.E.; Las Esmeraldas Plateadas venían de Argentum.

Todas ellas fueron selladas en la **Special Zone**, donde **Feist** las combinó en las siete esmeraldas actuales. Los diferentes colores no poseen propiedades especiales, pero cada una de ellas representa un poder ilimitado. Parecen ser la manifestación física de la **Fuerza del Caos**, la energía que abarca todo el universo.

No hay que confundirlas con las siete **Super Esmeraldas**, que en solían ser los **Siete Servidores**: poderosos chao que ayudaron a **Tikal** a sellar a **Chaos** en la **Esmeraldas del Caos Negra**. En cuanto a la Esmeraldas del Caos Negra, también conocida como **Ónix Antiguo**, no parece ser una verdadera Esmeraldas del Caos.

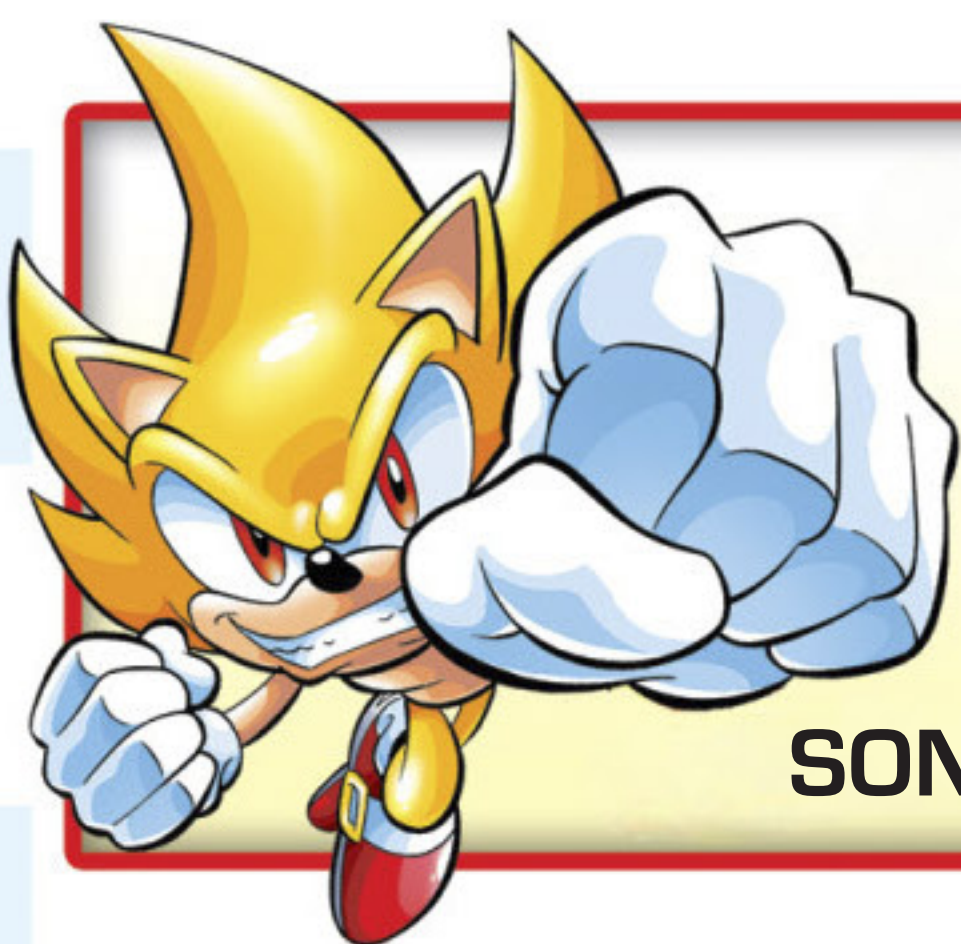
Los Anillos de Poder, también llamados “Anillos mágicos”, son un subproducto natural de la magia de las Esmeraldas del Caos. Son energía en estado físico y pueden desaparecer tan pronto como emergen en el plano material. Cuando se utilizan, pueden proporcionar un breve aumento en la fuerza física, potenciar máquinas o incluso curar enfermedades. Si se consumen en cantidades excesivas, pueden otorgar increíbles talentos mágicos, como los que utiliza la **Orden de Ixis**. Los Anillos de poder también pueden fabricarse. **Nate Morgan** descubrió el proceso, mientras que su alumno, **Sir Charles Hedgehog** lo perfeccionó. En la actualidad, **Nicole** utiliza el excedente de energía de **Nueva Mobotrópolis** para crear uno o dos anillos al día en el **Lago de los Anillos**.

El **Anillo Acorn** era un anillo especial que concedía deseos. Fue creado por Nate Morgan utilizando una **Super Esmeraldas del Caos**. **Amy Rose** utilizó su poder para pedir un deseo y envejecer unos cuantos años para ser lo suficientemente mayor como para unirse a los **Freedom Fighters**, lo que agotó la energía del anillo.



SUPER FORMAS

Las “superformas” se refieren a las transformaciones que algunos individuos pueden obtener al exponerse a grandes cantidades de **Energía del Caos**, a menudo a través de siete **Esmeraldas del Caos**, las **Esmeraldas del Sol** o la **Esmeralda Maestra**. Estas superformas aumentan las capacidades natas del individuo del individuo y suelen otorgar vuelo e invulnerabilidad. Sin embargo, sus efectos no duran para siempre. Si la superforma se obtiene mediante el uso de **Berilios de la Anarquía**, la vida del usuario corre un riesgo potencial. A pesar de obtener los mismos poderes, al destransformarse pierde casi toda su energía vital. Usarla varias veces podría resultar fatal. Del mismo modo, se desconoce lo dañino que podría ser que cualquiera intentara “volverse súper”. También existe una superforma aún más rara que puede surgir del consumo excesivo de Anillos de Poder. Se desconoce el número de anillos necesarios -podrían ser cientos, podrían ser miles-, pero otorga a los usuarios un vasto poder mágico elemental.



SUPER SONIC

TRANSFORMADO POR:
**ESMERALDAS DEL CAOS/
ESMERALDA MAESTRA**
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #4



BURNING BLAZE

TRANSFORMADA POR:
ESMERALDAS DEL SOL
PRIMERA APARICIÓN:
N/A



SUPER SHADOW

TRANSFORMADO POR:
ESMERALDAS DEL CAOS
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #124



SUPER SCOURGE

TRANSFORMADO POR:
BERILIOS DE LA ANARQUÍA
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #195



HYPER KNUCKLES

TRANSFORMADOS POR:
ESMERALDAS DEL CAOS
PRIMERA APARICIÓN:
**SUPER SONIC VS. HYPER
KNUCKLES SUPER SPECIAL**



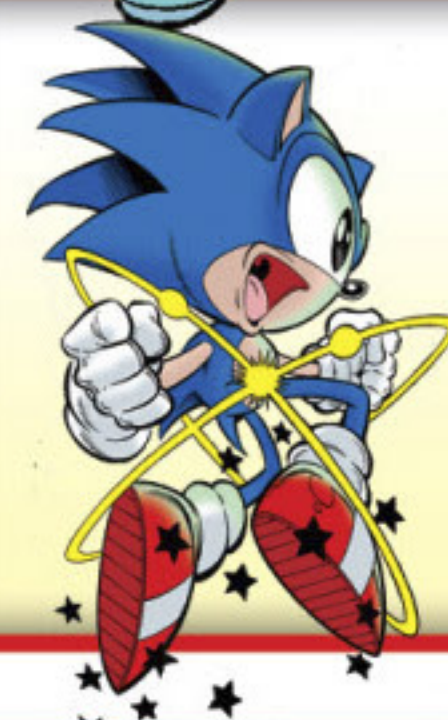
SUPER SILVER

TRANSFORMADO POR:
ESMERALDAS DEL CAOS
PRIMERA APARICIÓN:
N/A



TURBO TAILS

TRANSFORMADO POR:
ESMERALDAS DEL CAOS
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #56



ULTRA SONIC

TRANSFORMADO POR:
ANILLOS DE PODER
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #66



MASTER MOGUL

TRANSFORMADO POR:
ESMERALDAS DEL CAOS
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #56



HYPER TAILS

TRANSFORMADO POR:
ANILLOS DE PODER
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #66



SUPER A.D.A.M.

TRANSFORMADO POR:
ESMERALDAS DEL CAOS
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #169



“UGLY NAUGUS”

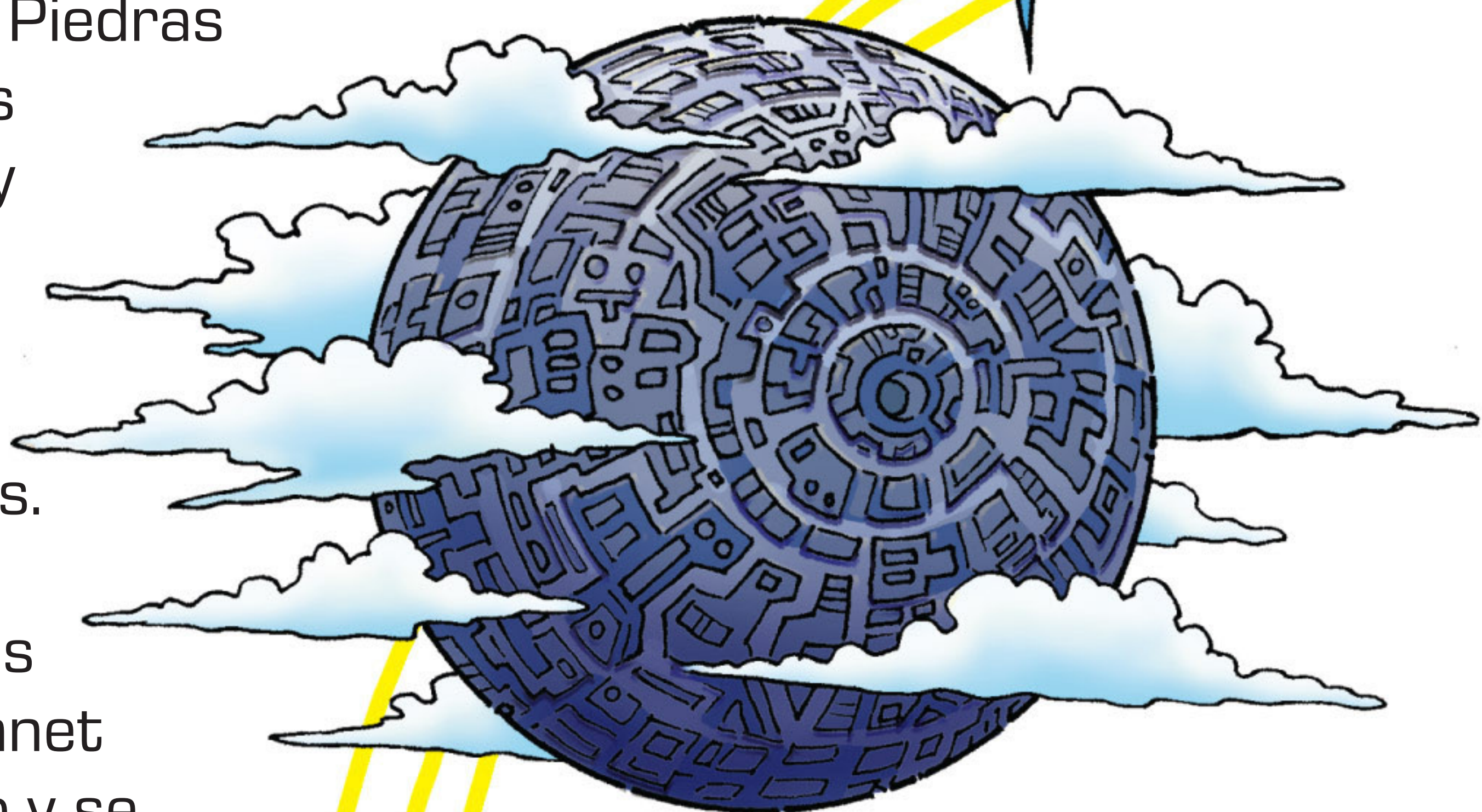
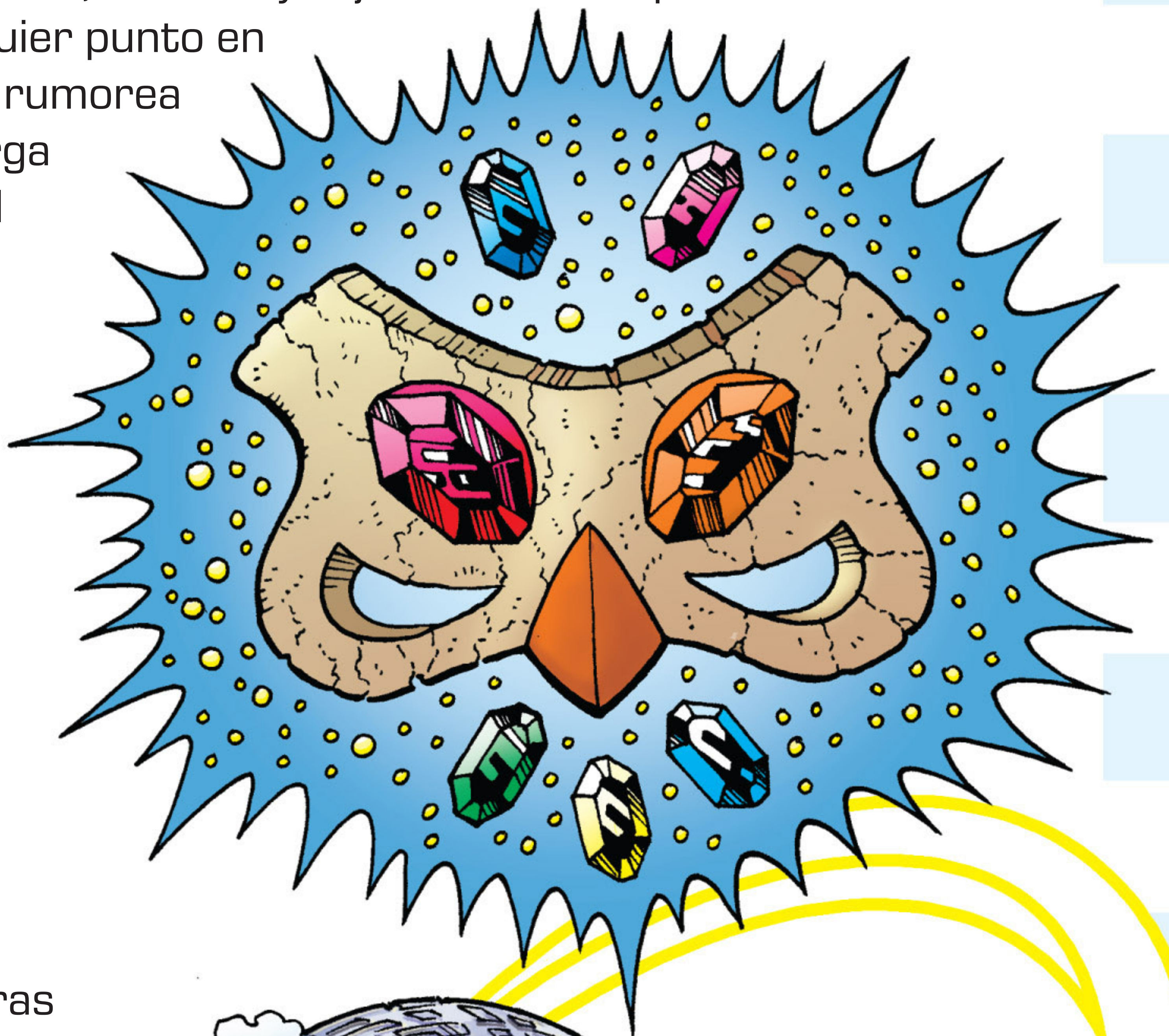
TRANSFORMADO POR:
ANILLOS DE PODER
PRIMERA APARICIÓN:
SONIC THE HEDGEHOG #66

PIEDRAS DEL TIEMPO Y LITTLE PLANET

Little Planet, a veces llamado “Miracle Planet”, es un diminuto planetoide que aparece sobre **Never Lake** una vez al año durante un mes. Little Planet está rodeado de misterio y alberga una serie de avanzados entornos urbanos perfectamente integradas en el paisaje. Si hay alguien viviendo allí, no se ha dado a conocer.

Little Planet alberga las siete Piedras del tiempo. Sus colores son azul, verde, cian, naranja, morado, amarillo y rojo. Poseer una permite al usuario trasladarse a casi cualquier punto en el tiempo a voluntad. Se rumorea que reunir las siete otorga el poder de remodelar el tiempo mismo. Little Planet era un secreto muy bien guardado de **Albion** y vigilado de cerca por su administrador, el último de los cuales fue el **Rey Rob 'o the Hedge**, por lo que la amenaza de invasores es baja.

Hay rumores de otros protectores de las Piedras del tiempo. Algunos dicen que un gran y poderoso espíritu búho, **Nicholas O'Tyme**, decide quién puede usarlas. Otros dicen que unos pocos elegidos custodian Little Planet a través del tiempo y se hacen llamar **Caballeros de Kronos**. si existen o son meros rumores.



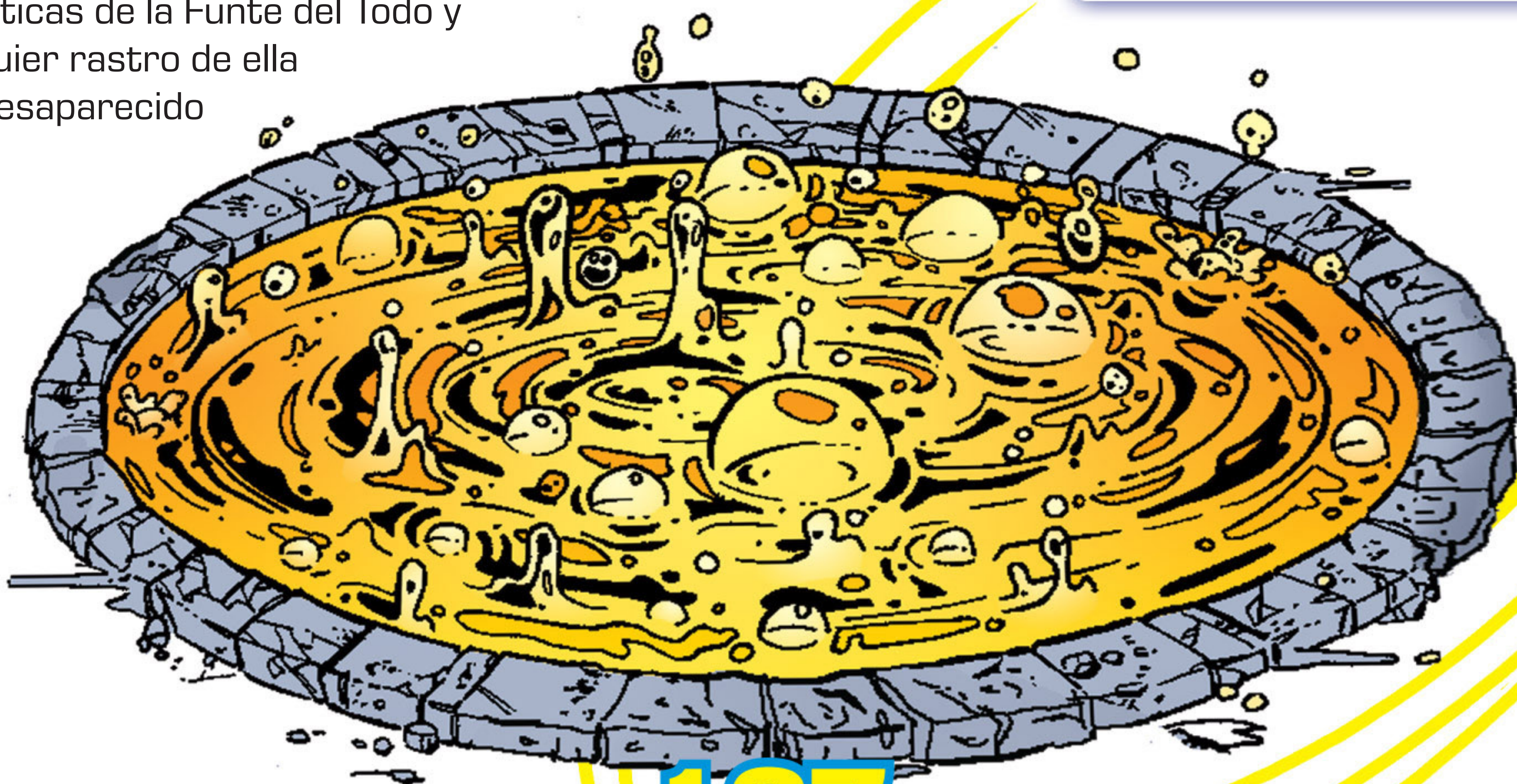
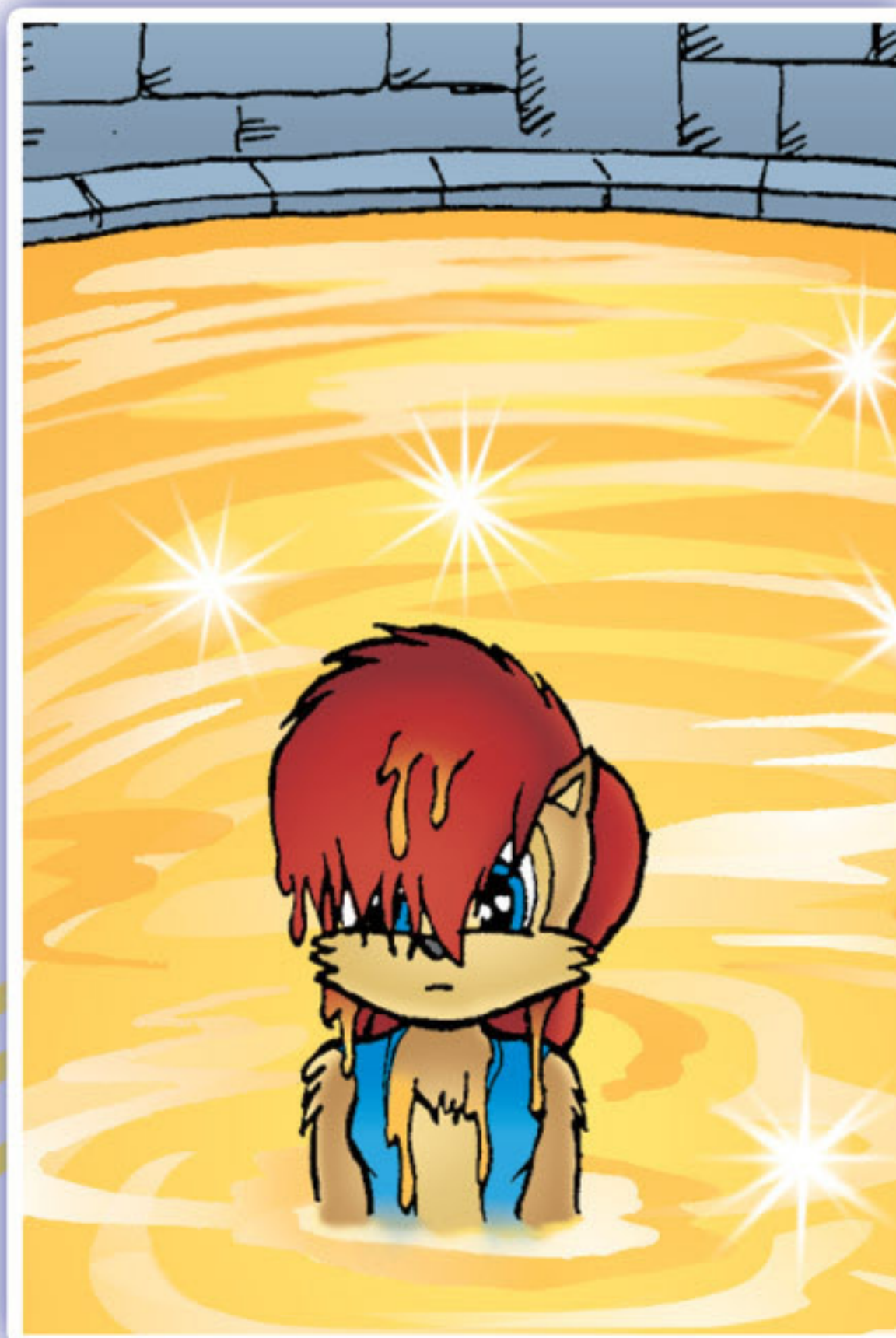
FUENTE DEL TODO

En pocas palabras, la Fuente del Todo lo es todo. Es la base sobre la que se cimienta todo el universo. Es de lo que está hecho todo, por así decirlo. Tras la creación del universo, solo quedó una pequeña porción pura de la Fuente del Todo. Se podía encontrar en la forma de un estanque de resplandeciente oro y plata líquido. El **Rey Julius Acorn** descubrió este estanque y lo integró en los ritos de ascensión de la familia real. Cuando el heredero entraba en la adolescencia, se sumergía en el estanque y este le mostraba imágenes de su pasado, presente y futuro. Cuando emergía, se recogían los residuos de La Fuente y se forjaban la corona y la espada que llevaría durante todo su reinado.

Debido a este vínculo mágico, la **Espada** y la **Corona Acorn** ocupaban un lugar especial en la vida de cada rey Acorn. Cuando se separaban, como cuando el rey estaba en peligro, la corona se desvanecía en la “Sala del Limbo”, una frase en clave que significaba el interior de la mente del rey. Una vez que el rey volvía a estar a salvo, su posesión de la espada le devolvía la corona. En manos de cualquier otra persona, las herramientas creadas por la Fuente de Todo actuarían como amplificadores y conductores del poder mágico. Incluso un novato podría lograr técnicas de nivel maestro con solo tener la espada en sus manos. La piscina estaba oculta en las profundidades de las catacumbas del **castillo Acorn**, en la **Antigua Mobotrópolis**, e incluso después de conquistar la ciudad, el **Dr. Ivo Robotnik** nunca la encontró. Sin embargo, cuando la ciudad fue arrasada por un ataque nuclear, la piscina fue vaporizada. Lo único que quedó fue la espada y la corona del **rey Maximillian Acorn**. Héroe y villanos lucharon por ellas hasta que finalmente cayeron en manos de **Mammoth Mogul**, que ejerció su voluntad sobre ellas y corrompió su poder. El paladín **Sir Connery** utilizó su propia fuerza vital, canalizada a través de la **Espada de la Luz** para disipar el poder oscuro y destruir tanto la espada como la corona. Ahora, una corona de materiales normales se asienta sobre la cabeza del **Rey Ixis Naugus** y la Espada de la Luz sirve como la nueva Espada de Acorn. Sin embargo, las herramientas auténticas de la Fuente del Todo y cualquier rastro de ella han desaparecido.

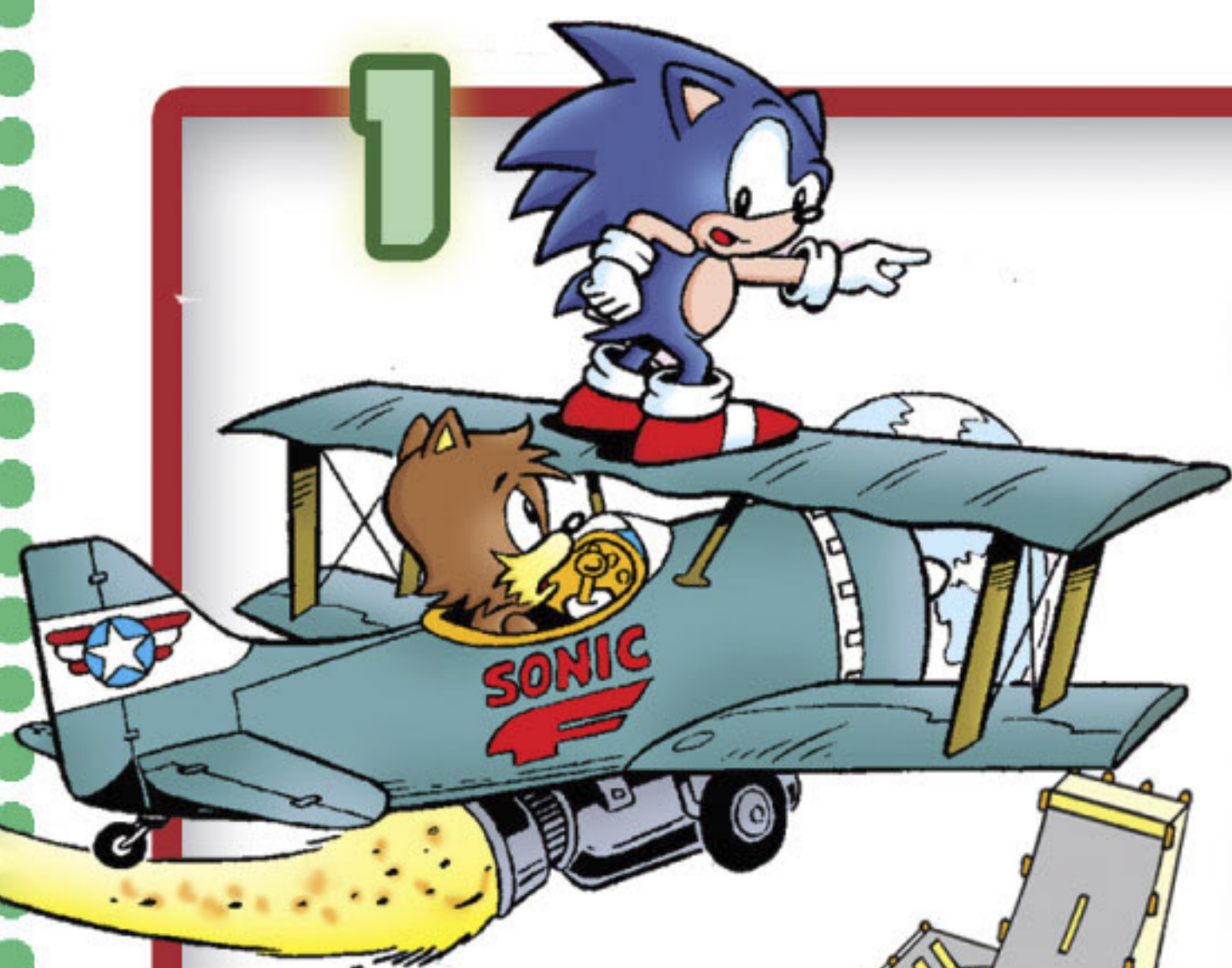


DURANTE UN TIEMPO, SALLY SE HIZO UNA CON LA FUENTE DE TODO



VEHÍCULOS DE LOS FREEDOM FIGHTERS

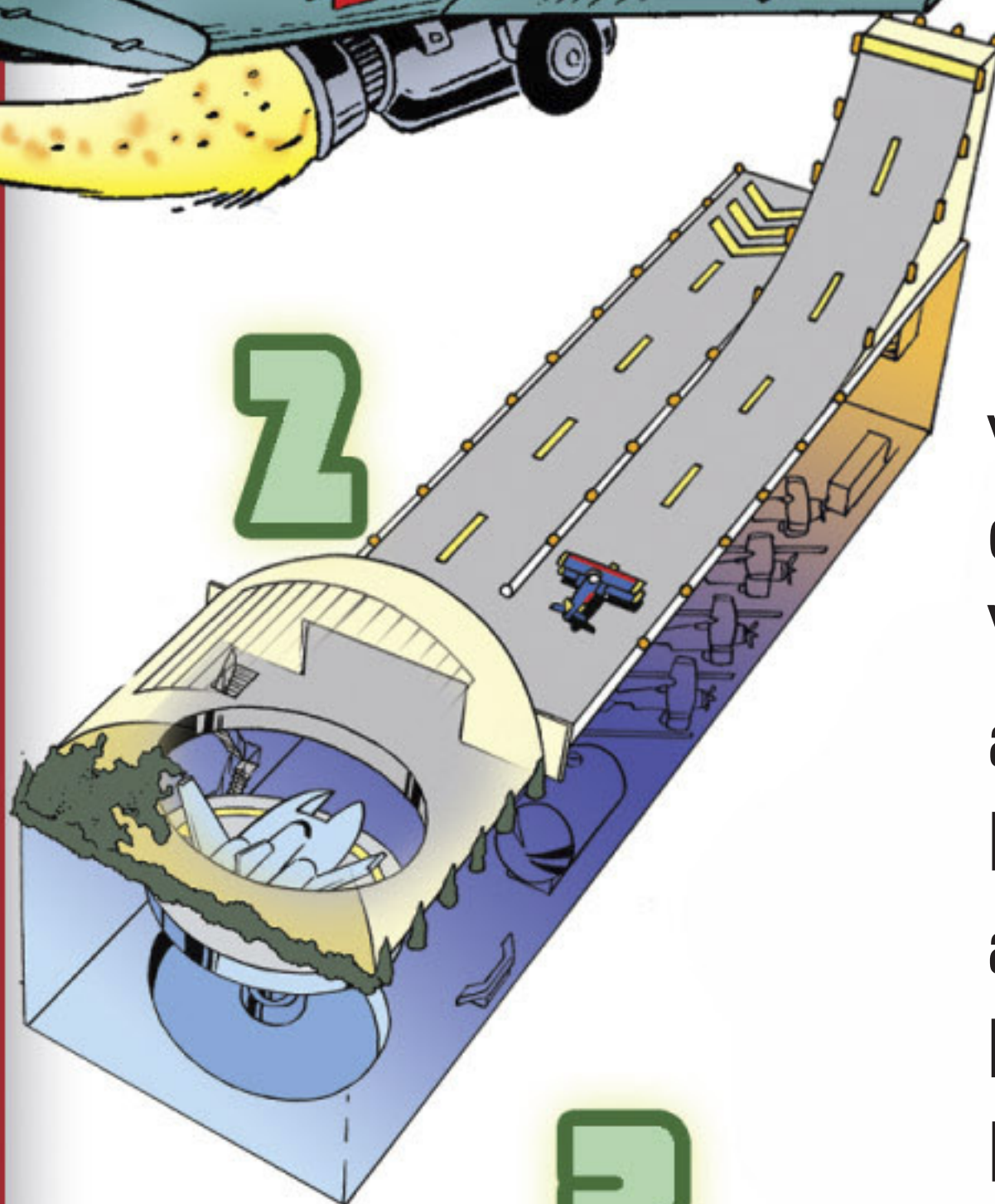
1



EL TORNADO

El Tornado, un biplano, es quizás el más famoso de los vehículos de los **Freedom Fighters**. Tails ocupa el puesto de piloto, manteniéndolo desde las primeras versiones del Tornado. [1] Armado con misiles teledirigidos de corto alcance, blasters gemelos y un enorme motor, puede de empuje, puede enfrentarse incluso a los cazas de la fuerza aérea de **G.U.N.** El Tornado ha pasado por muchas versiones; un predecesor fue conocido como "Winged Victory". [3] El Tornado actual [4] despegó de su pista de aterrizaje en el aeropuerto King Frederic. [2]

2



3



4



EL FREEDOM FIGHTER ESPECIAL



El Freedom Fighter especial es la cúspide de las naves utilizadas por los Freedom Fighters. Capaz de volar al borde de la órbita y alcanzar grandes velocidades, estaba en la atmósfera, estaba equipado con la tecnología más sofisticada de la época. Posteriormente fue mejorado por Rotor, pero fue destruido en el bombardeo de Knothole; ahora existe una versión construida con nanites.



LA BATISFERA

La BATISFERA fue durante años el submarino personal de Rotor. A pesar de serle útil un par de veces , fue hundido en tres ocasiones. Esto puede deberse en parte a que estaba destinado principalmente a la investigación y el transporte y no estaba equipado con ningún tipo de armamento.

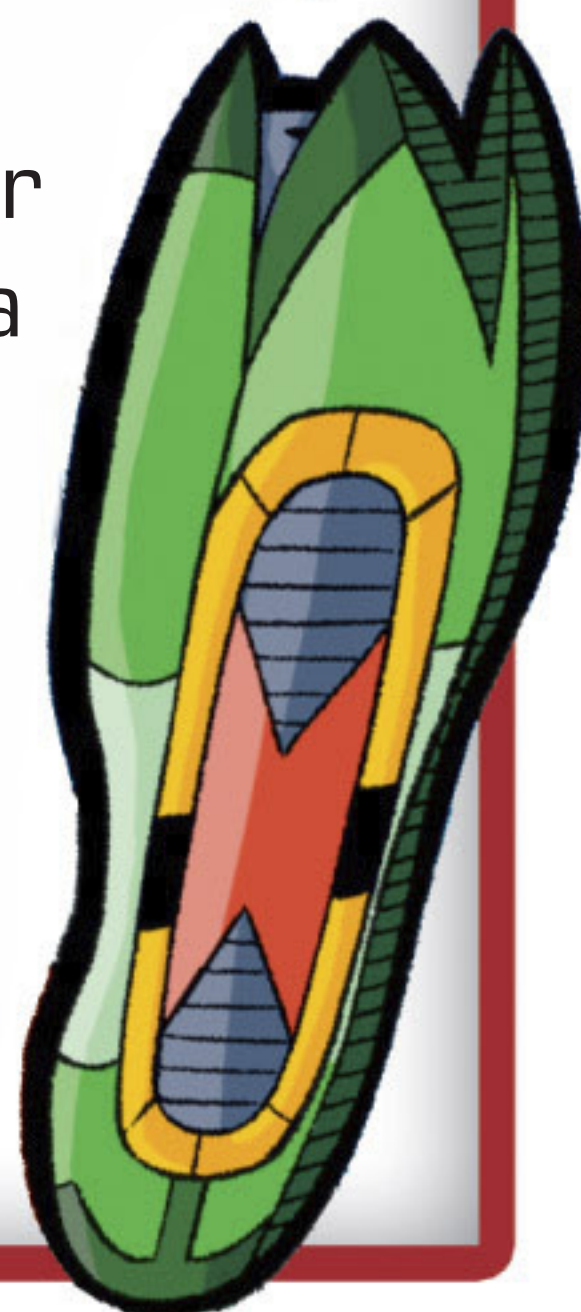
EL SEA FOX

El Sea Fox es el submarino personal de Tails. Fue construido por Rotor como un juguete para que el joven Tails se distrajera, pero, el brillante niño logró hacerlo funcionar. Armado con misiles, cargas de profundidad, blásters y un enorme taladro en su parte delantera, es un buque oceánico bestial. También cuenta con asientos extra para pasajeros.



EXTREME GEAR

Al igual que los Babylon Rogues, los Freedom Fighters tienen un puñado de tablas Extreme Gear. Fueron creados con la intención de permitir a otros Freedom Fighters viajar a la velocidad de Sonic en lugar de ir detrás de él. Por desgracia, resultaron ser peligrosas para algunos miembros del equipo inexpertos en velocidades extremas, por lo que no suelen usarse en combate.



PLATILLOS

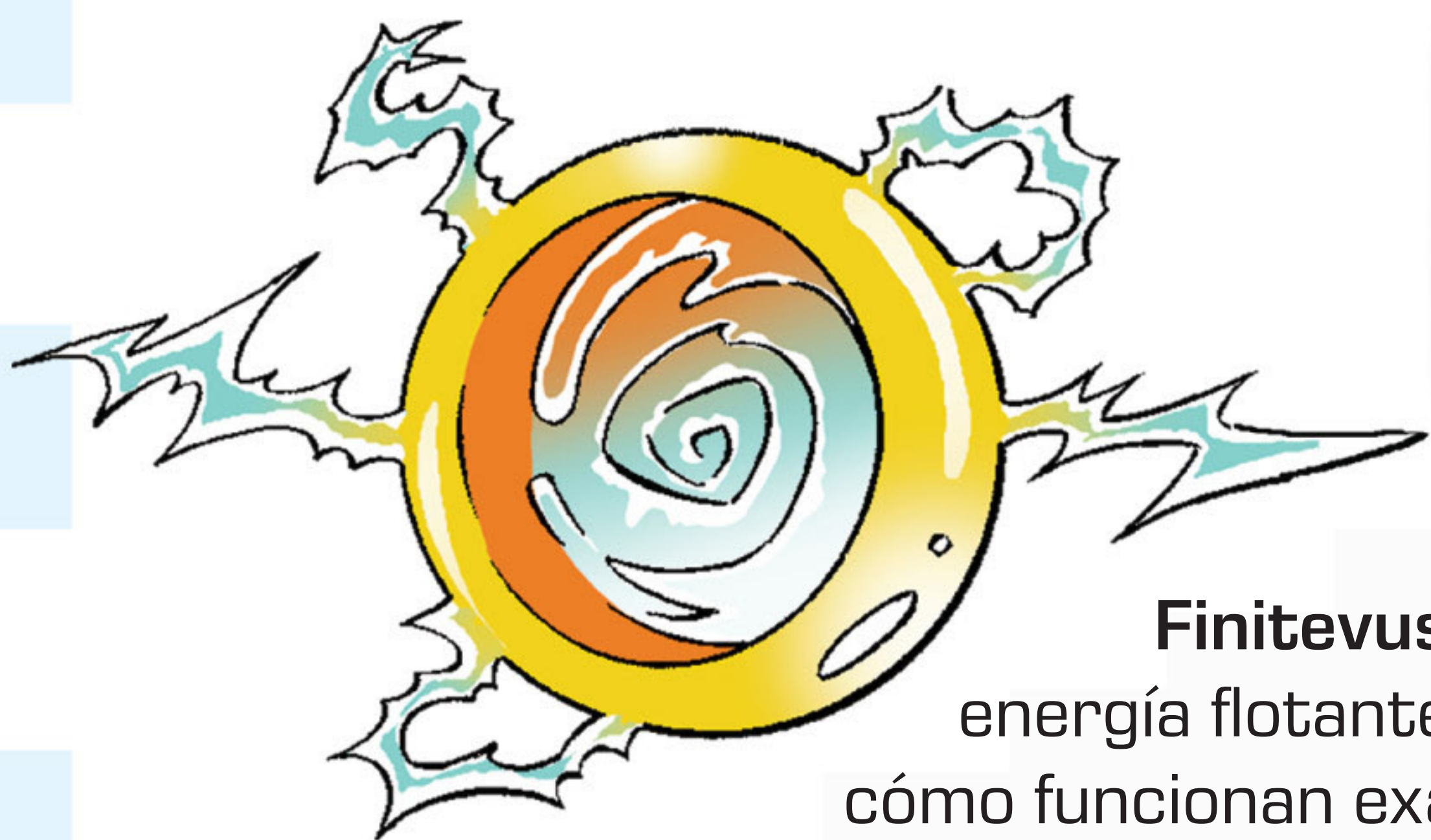
Los PLATILLOS son tecnología reutilizada de la Legión Oscura. Aunque no pueden volar tan alto ni tan bien como su diseño original, recorren terreno rápidamente y tienen capacidad para seis pasajeros. A menudo son el vehículo elegido para misiones de equipos grandes.



MOBO-CRUCERO

El Mobo- Crucero es un vehículo todoterreno con una plataforma desmontable para transporte de personal en la parte trasera. Construido por Rotor Walrus y Miles "Tails" Prower, este transpore se utilizó durante la última incursión en conjunto de los Freedom Fighters y los **Chaotix** en **Nueva Megaópolis**, y cuando **Elías** llevó a su familia al **Bosque Feral**.

WARP RINGS Y STAR POST

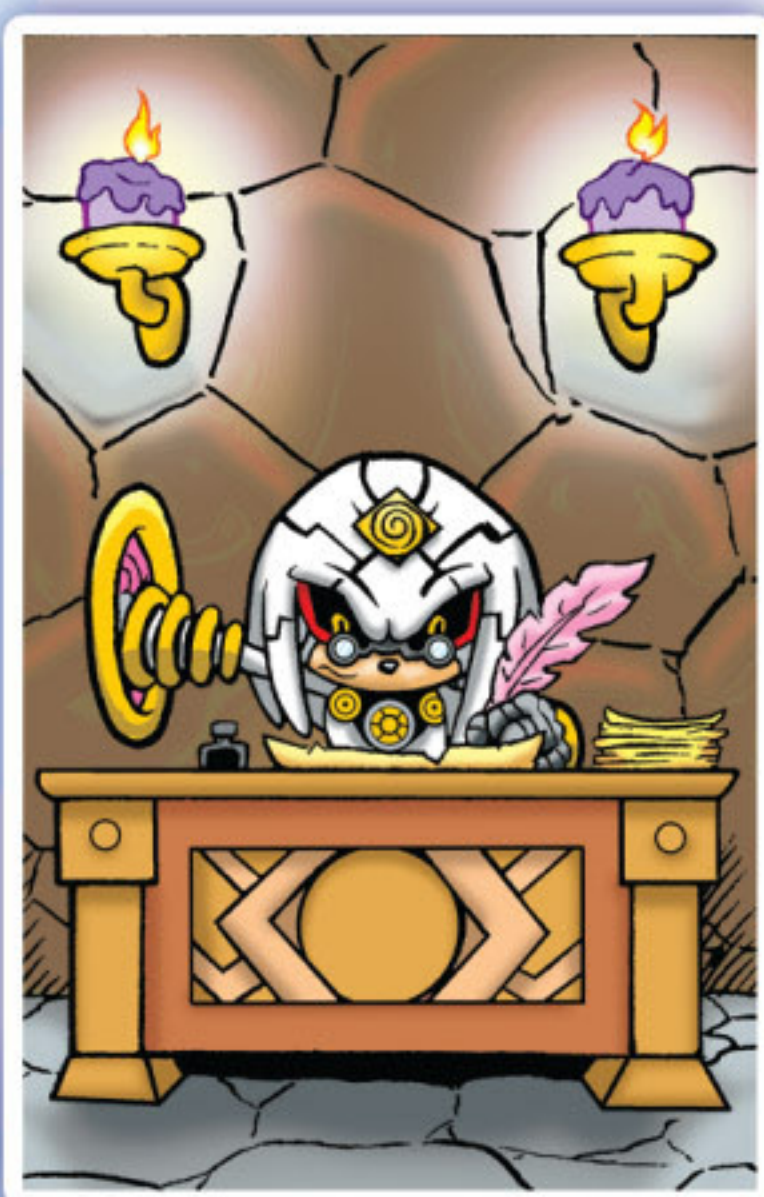


DATOS DEL ARTEFACTO:

Primeras apariciones:

Warp Rings: Sonic the Hedgehog #139

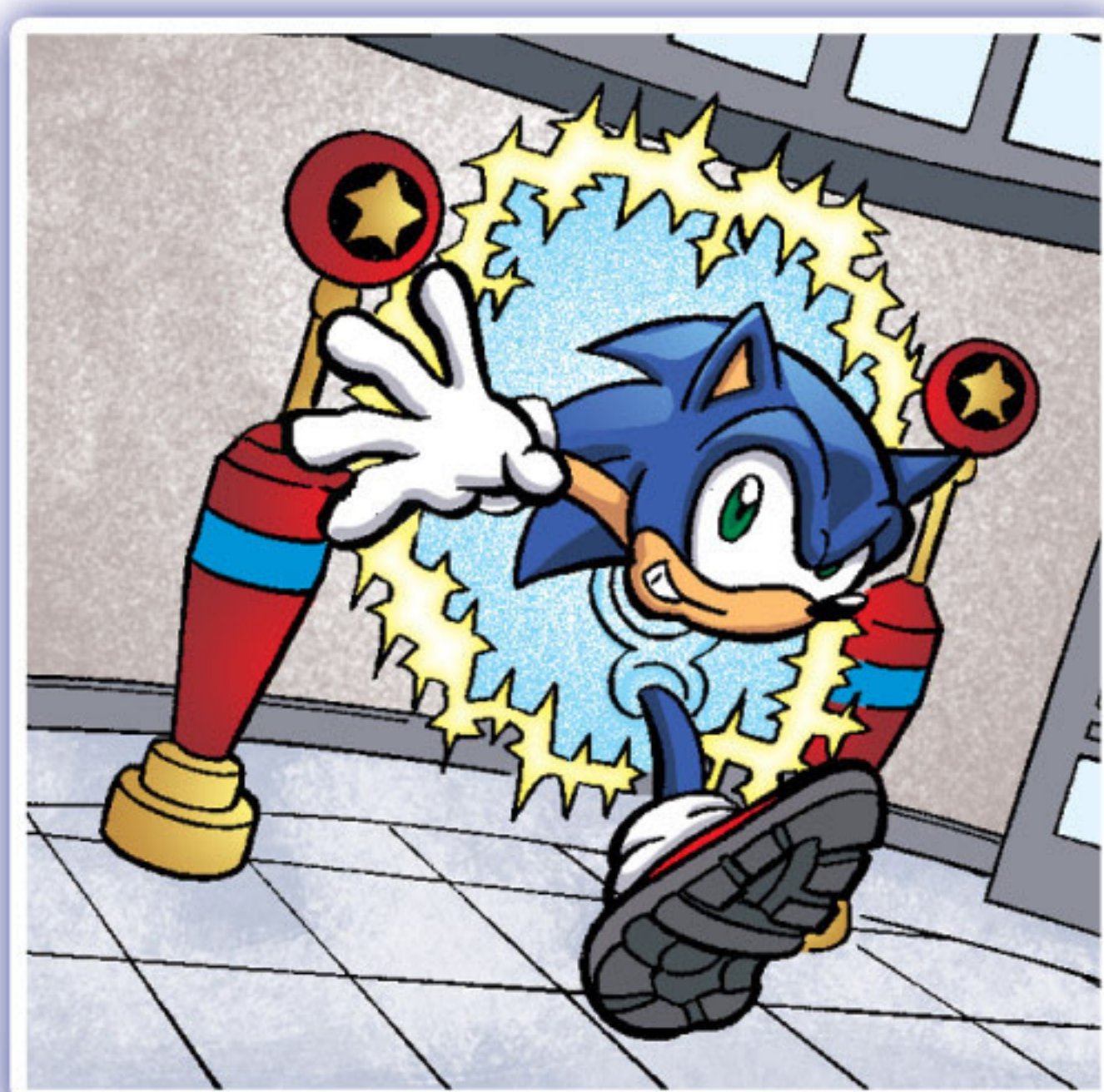
Star Posts: Sonic the Hedgehog #170



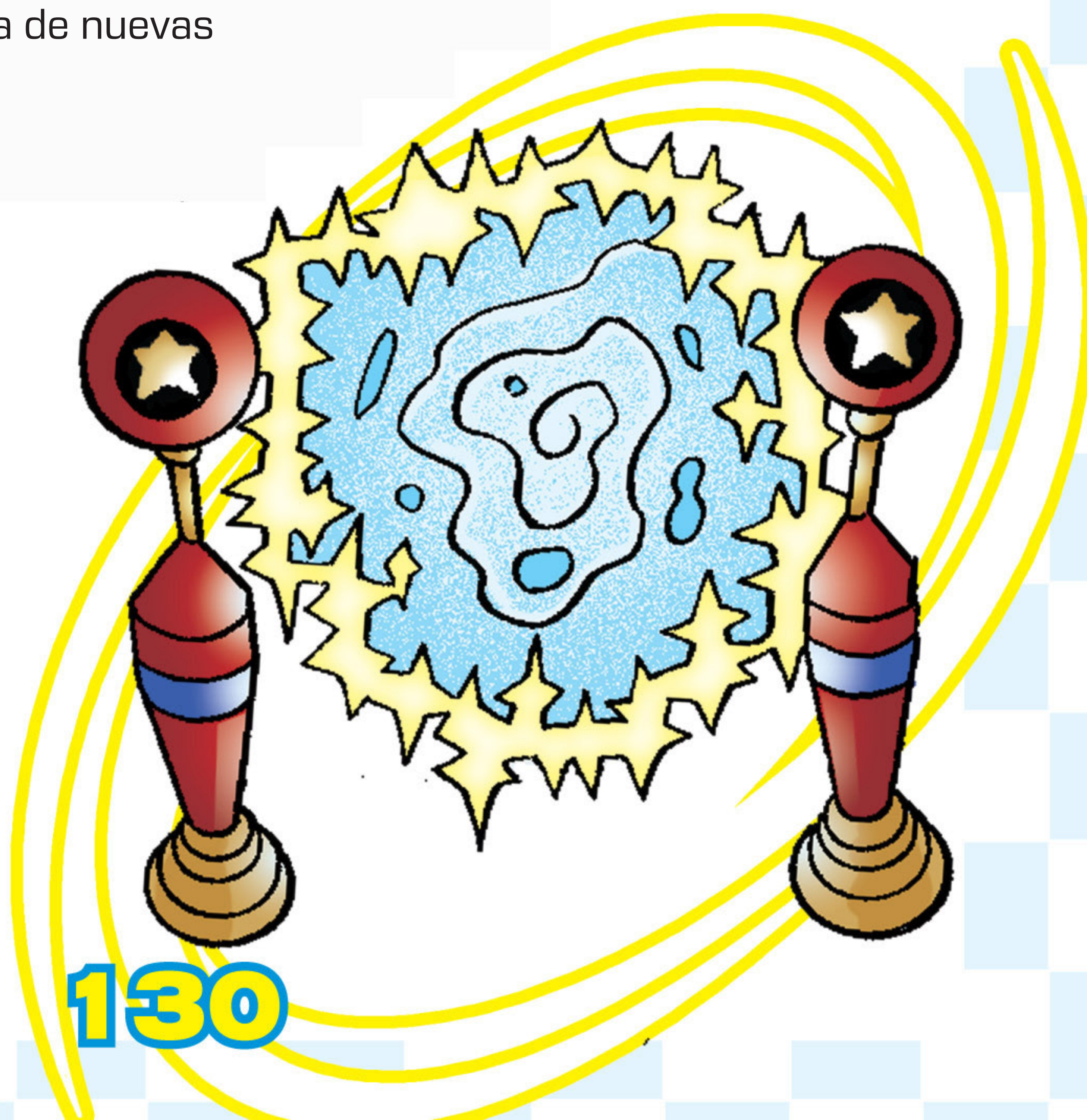
DR. FINITEVUS
UTILIZANDO UN
WARP RING

Los Warp Rings son un invento del **Dr. Finitevus**. Aparecen como enormes anillos de energía flotantes y actúan como portales. No está claro cómo funcionan exactamente, pero parece que lo el usuario para activarlos es pensar en el lugar al que desea ir. El Dr. Finitevus, sin embargo, parece ser el único con la habilidad y la comprensión necesarias para utilizarlos como armamento ofensivo y defensivo, o para acceder a otras zonas sin ayuda externa. **Silver the Hedgehog** utilizó una vez un **Super Warp Ring** para viajar desde su época, a través de **Mobius**, y luego a través de zonas. Se desconoce de dónde lo sacó y cómo se creó. Los Postes Estrella fueron creados por **Rotor Walrus** y **Miles "Tails" Prower**. Parecen postes de luz cortos con un símbolo de estrella grabado en los pomos superiores. Cuando se activan, abren un portal directo a la **Special Zone**. Si se abre un portal similar en otra zona, pueden vincularse y crear un pasaje entre dimensiones, aunque no se crearon con este fin. El **Dr. Ivo Kintobor**, de **Moebius**, creó unos

dispositivos similares, llamados **Globe Posts**, que cumplían una función similar. Los utiliza para explorar otras zonas en búsqueda de nuevas técnicas médicas y tratamientos inexistentes en su mundo.

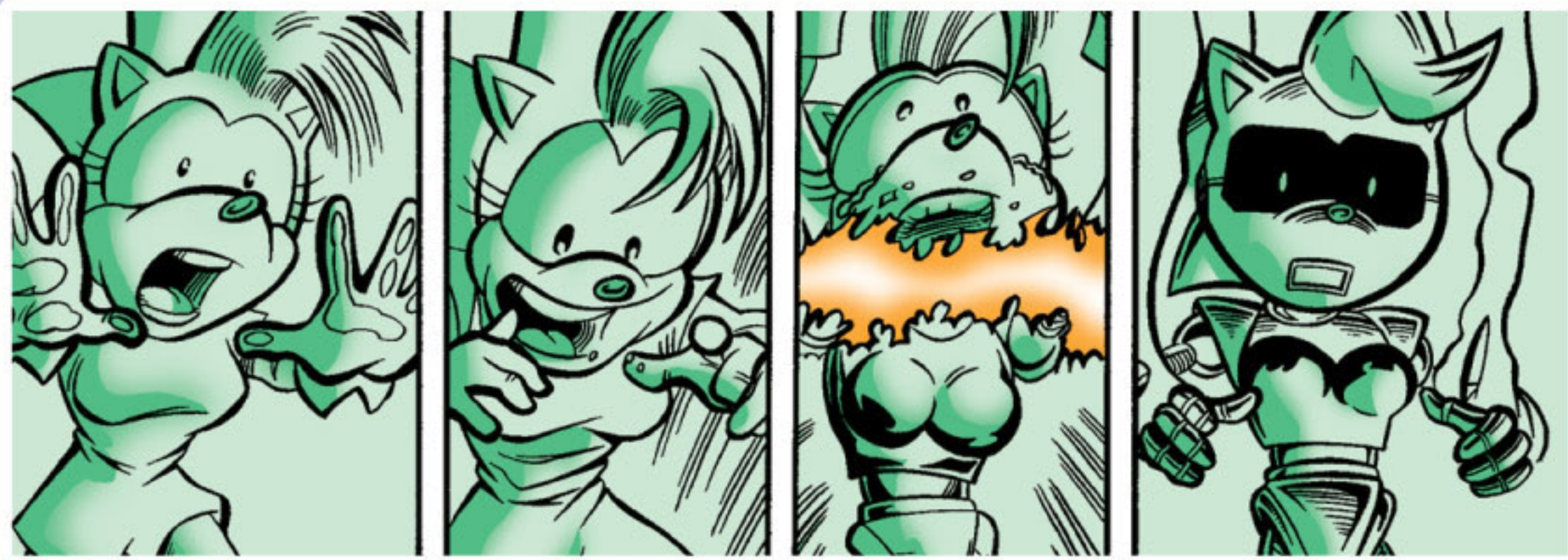


SONIC VIAJANDO A TRAVÉS
DE UN POSTE ESTRELLA



ROBOTIZADOR

El robotizador fue inventado por **Sir Charles Hedgehog**. Utilizando una tecnología sofisticada, podía transformar la carne y los huesos en sus correspondientes huesos en piezas mecánicas. Los músculos se convertían en engranajes, los tendones en cables y el cerebro en una computadora. La idea era mantener vivos a los enfermos terminales mientras se investigaba una cura. **Julian Kintobor** descubrió el dispositivo y lo sabotó. Cuando Charles lo utilizó en su hermano para tratar sus heridas de guerra, **Jules** se vio privado de su libre albedrío.



BERNIE HEDGEHOG TRAICIONADA Y ROBOTIZADA POR EL SEÑOR DE LA GUERRA JULIAN

Poco después, cuando la esposa de Jules, **Bernadette**, cayó accidentalmente en el dispositivo, causó que Charles entregara todas sus notas a Julian y se retirara deshonorado. Más tarde, el **Dr. Ivo Robotnik** le hizo muchas modificaciones al robotizador y lo

utilizó para esclavizar a casi la mitad de **Mobius**. Estos **mobianos** robotizados, o

“**robianos**”, fueron utilizados como mano de obra esclava, a menudo enviados a capturar a sus propias familias. Algunos dispositivos, como los **Anillos de Poder**, la **Espada Acorn** y los **Neuro-Disruptores**, podían restaurar el libre albedrío, pero el Dr. Robotnik añadió un sistema para garantizar un mejor control sobre los robianos. Debido a la complicada naturaleza del dispositivo, normalmente sólo se podía desrobotizar los robianos podían ser desrobotizados únicamente con este mismo artefacto. Más tarde se descubrió que intentar robotizar objetos metálicos provocaban la explosión tanto del objeto como del robotizador. El Dr. Robotnik también creó dos **Death Eggs**, pensados como robotizadores globales, así como una versión portátil que fue robada por los Freedom Fighters y aunque no tuvo mucho uso antes de quemarse. Cuando el Dr. Eggman se volvió totalmente mecánico, se modificó a sí mismo para poder robotizar mediante el tacto, de modo que cualquier golpe que cayera sobre él significaba una robotización instantánea. Lo probó con su propia gente y descubrió que los **Overlanders**, a diferencia de los mobians, se volvían estatuas de metal a menos que se sometieran voluntariamente a la transformación. Los efectos de la robotización fueron anulados por los **Bem**, que utilizaron una versión avanzada del proceso para regresar a casi todos los robianos a la normalidad. Como efecto secundario, los antiguos robianos eran inmunes a la robotización. Sin embargo, Jules sigue robotizado, ya que estaba demasiado herido cuando fue transformado como para arriesgarse a revertir el proceso.

DATOS DEL ARTEFACTO:

Primeras apariciones:

Versiones portátiles: Sonic the Hedgehog #3, 29 y Sonic y Knuckles: Mecha Madness
Tradicional: Sonic the Hedgehog #29



EGG GRAPES



Las Egg Grapes fueron quizá el dispositivo más terrible jamás creado por el **Dr. Ivo “Eggman” Robotnik**.

Consistían en cientos de cámaras de cristal agrupadas en racimos, como uvas, en un recinto llamado **Egg Vineyard**. A las víctimas de las Egg Grapes se les drenaba su energía vital hasta dejarlas como cáscaras vacías. Incluso la más breve exposición a estas podía causar graves traumas cerebrales, como demostraron **Charmy Bee** e **Ixis Naugus**. El primer lote estaba formado principalmente por **equidnas** capturados durante la invasión a **Angel Island**. Sus cuerpos iban a utilizarse como “depuradores” de la energía drenada de la **Zona del Silencio**. Sin embargo, los planes de **Anonymous** hicieron que todas esas Egg Grapes se perdieran en la zona y que los planes del Dr. Robotnik se vieran frustrados. La mayoría de las Egg Grapes restantes se utilizaron más tarde para encarcelar a los **Destructix**, **Mammoth Mogul**, Ixis Naugus y a los habitantes de **Knothole**. Estas Egg

Grapes fueron destruidas gracias a **Sonic**, **Tails**, **Knuckles** y **Amy Rose**. El último puñado se usó para drenar la energía del cuarto Enerjak. Sin embargo, su poder resultó ser demasiado para las Egg Grapes y destruyó todo el Egg Vineyard, junto con la mayor parte de la ciudad circundante.



DEATH EGG



DATOS DEL ARTEFACTO:

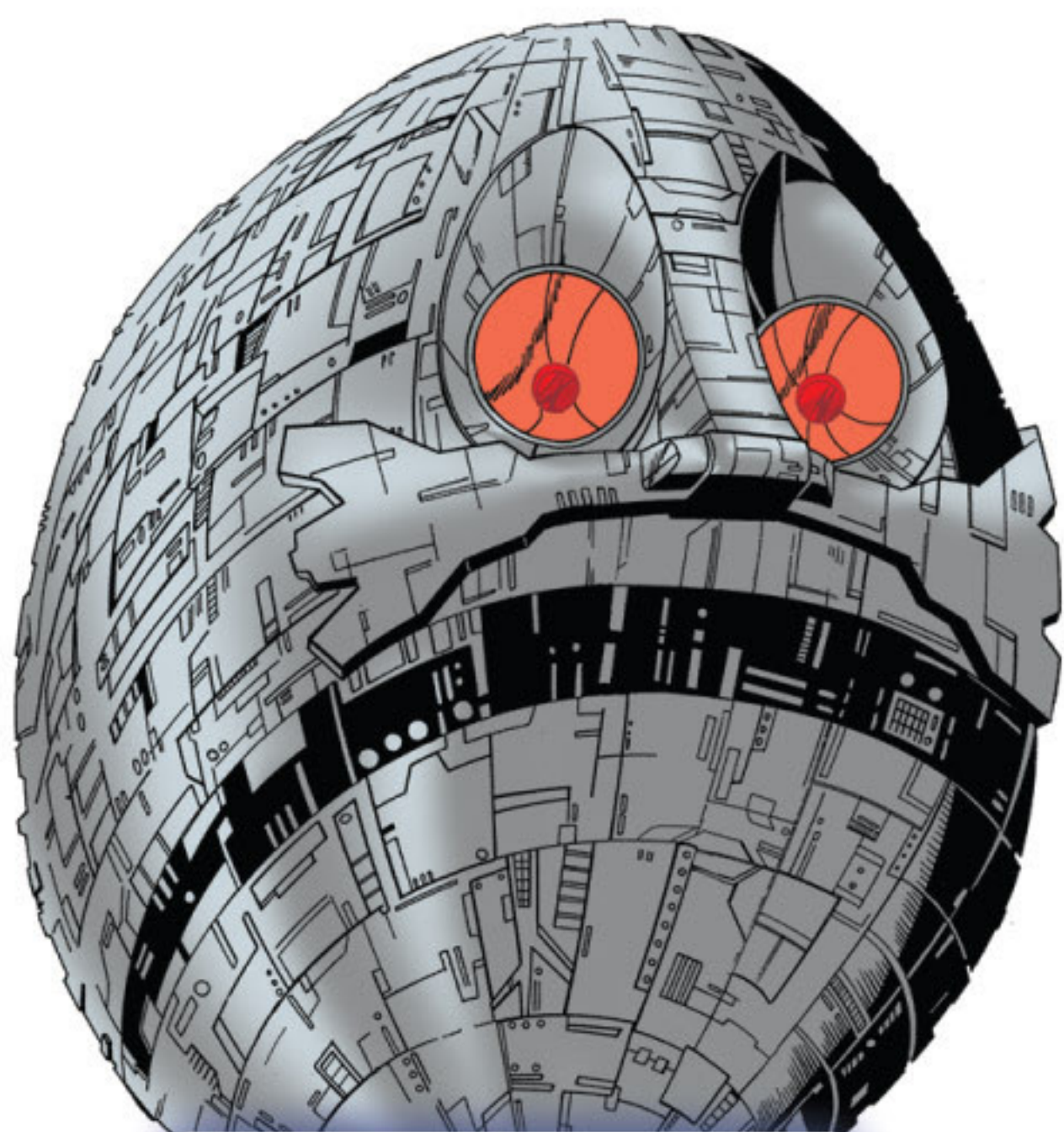
Primera aparición:

Primera versión:

Sonic the Hedgehog: The Death Egg Saga #1

Segunda versión:

Sonic the Hedgehog #224



LA DEATH EGG
ORIGINAL

Destinada ser la mayor creación del **Dr. Ivo Robotnik** hasta la fecha y el golpe final a Mobius, la Death Egg era una

estación espacial orbital con el poder de robotizar todo el planeta. Alimentada por incontables Anillos de poder, era imparable a los ataques. Fue lanzada en total secreto, pero estuvo plagada de mala suerte. Un problema tras otro le impidió escapar de la atmósfera lo que le permitió a **Sonic** y **Tails** llegar hasta la estación. Sus dos defensas interiores -**Silver Sonic** original y la armadura de batalla "Eggs-o-Skeleton" del Dr. Robotnik- no consiguieron impedir que los héroes destruyeran la estación desde adentro.

Algún tiempo después, el **Dr. Eggman** empezó a construir una segunda Death Egg bajo las calles de **Nueva Megaópolis**. Con la apariencia de un búnker y el nombre de "EggDome", sobrevivió a la ira del cuarto **Enerjak** y logro pasar desapercibida ante el ojo de los **Freedom Fighters**.

Cuando finalmente se lanzó, estaba impulsado por la **Esmeraldas del Caos Azul** y protegida por una matriz defensiva de Anillo de Poder. Su doble ataque consistía en la "Genesis Wave", que reescribiría las reglas del universo para permitir que el **Robotizador Mundial** esclavizara a Mobius. Sonic deshizo la mayor parte de los efectos de la "Genesis Wave", mientras que la **Princesa Sally** invirtió el rayo robotizador, haciendolo estallar. los componentes principales.

Al perderse la Esmeraldas del Caos y sufrir graves daños en su interior. la Death Egg II quedó como una cáscara de lo que solía ser. Sin embargo, sigue estando fuertemente armada y transporta un ejercito de robots mortíferos, dando al Dr. Eggman la movilidad y el poder para aterrorizar a cualquier parte del mundo.



LA DEATH EGG MARK II

ULTIMATE ANNIHILATOR

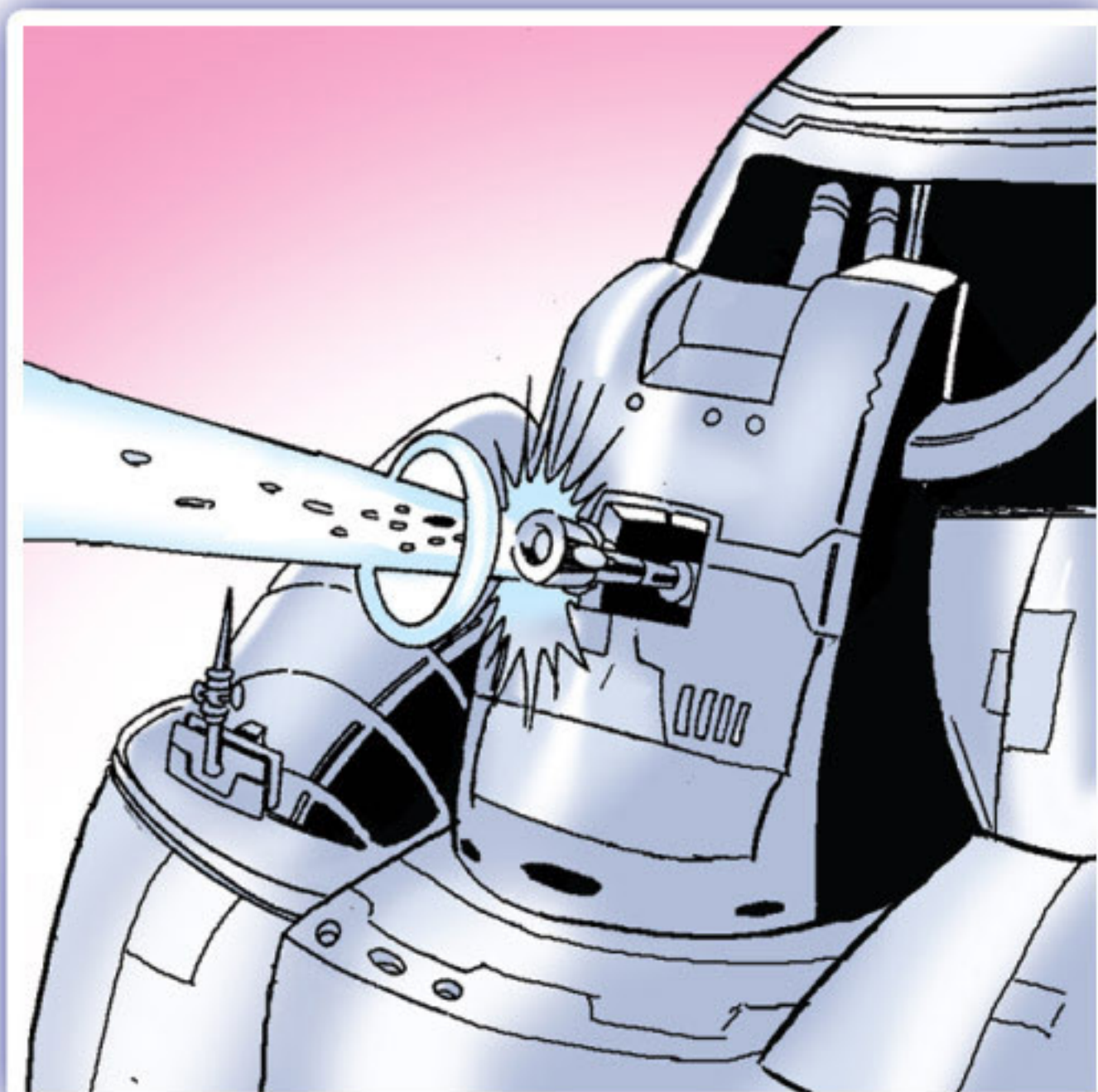
DATOS DEL ARTEFACTO:

Primera aparición:
Sonic Super Special #6:
Sonic #50 Director's Cut

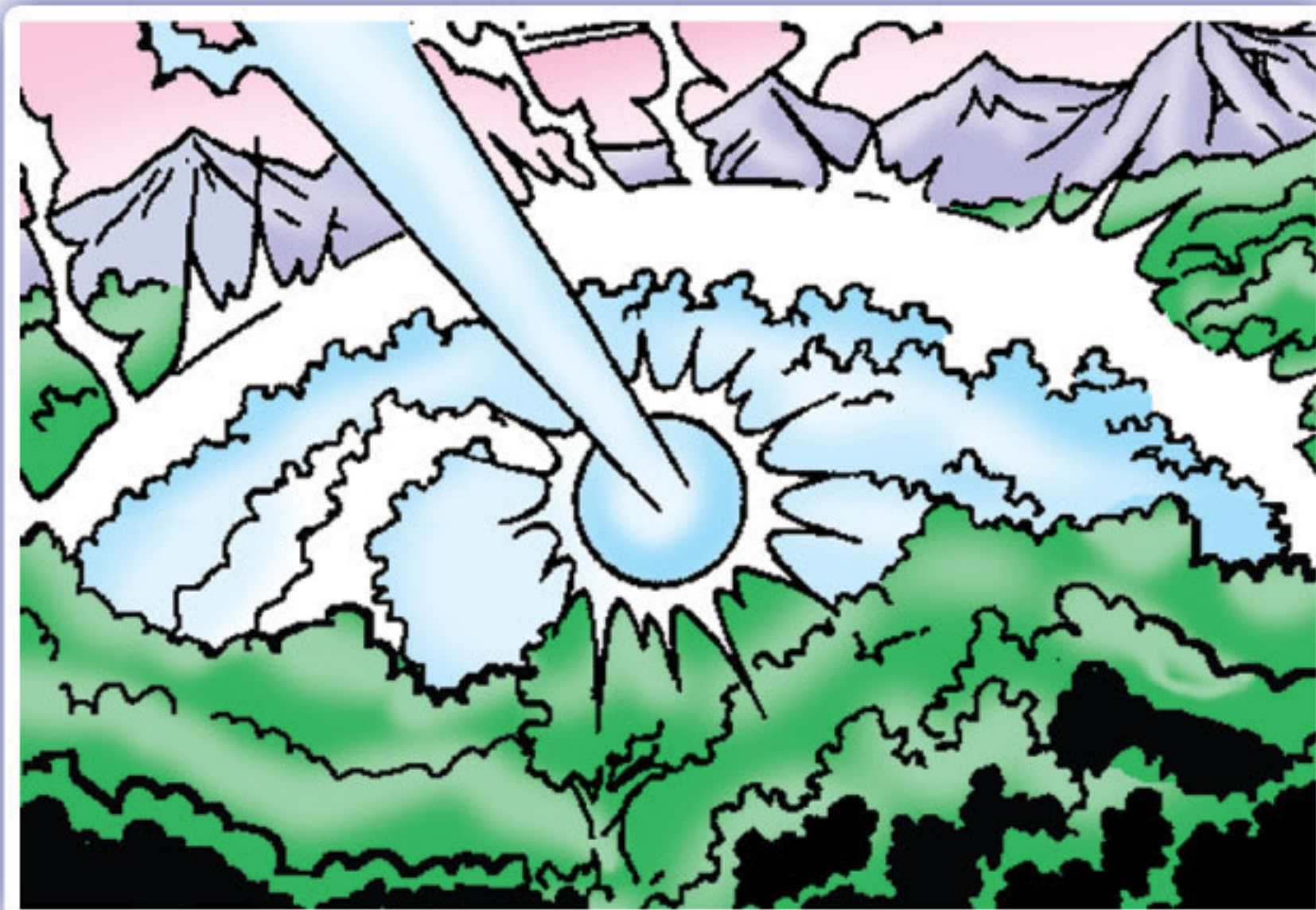
El Ultimate Annihilator fue la última creación del **Dr. Ivo Robotnik** original. Era un arma de energía masiva que disparaba un rayo a un satélite, que a su vez canalizaba el rayo hacia un objetivo. Si los bio-datos del objetivo estaban programados en El Ultimate Annihilator, el rayo lo borraría del universo. El objetivo no solo moriría, sino que dejaría de existir por completo.

La intención original del Dr. Robotnik era reunir los biodatos de todos los habitantes de la **aldea Knothole** y borrarlos de un disparo. Sin embargo, **Snively** había reemplazado todos los datos biológicos por los del doctor. Cuando El Ultimate Annihilator golpeó Knothole, sin ningún objetivo exacto, su poder deformó el espacio-tiempo y trasladó la aldea a su propia dimensión de bolsillo tres horas en el futuro. **Sonic the Hedgehog** y el Dr. Robotnik tuvieron su duelo "final" en la sala de control del arma, lo que provocó un fallo del sistema y la sobrecarga del arma, que envió su "omega wave" a través de **Mobius**. Al final, el Dr. Robotnik fue aniquilado. Sonic y Mobius, por su parte, sólo desaparecieron durante un instante antes de regresar.

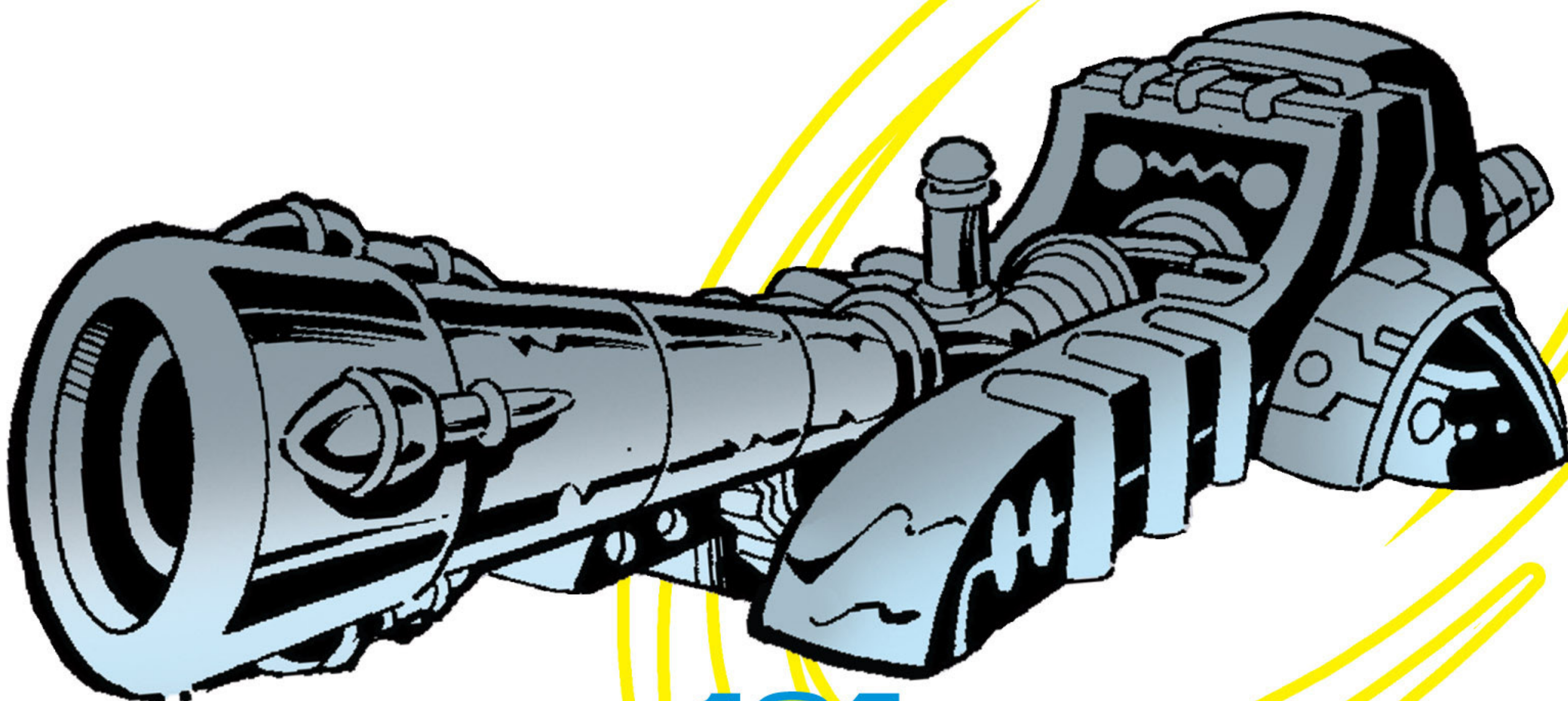
La descarga del arma tuvo efectos secundarios. Neutralizó la programación de control mental de los **robianos** locales, restaurando su libre albedrío. También debilitó los límites entre la **Zona Prime** y el resto de zonas, permitiendo que **Echidnaópolis** y la **Legión Oscura** regresaran a **Angel Island**. Sus efectos parecen haber disminuido con el tiempo, pero siguen siendo palpables hoy en día.



EL ULTIMATE ANNIHILATOR
UTILIZA SATELITES PARA
ALCANZAR SU OBJETIVO.



ENVIANDO A KNOTHOLE 3
HORAS EN EL FUTURO



AUTO-AUTÓMATAS Y NANITES

El **Dr. Ivo Robotnik** creó una vez una línea de androides llamados los Auto-Autómatas. Eran copias perfectas de los **Mobianos** utilizados como referencia para su creación, pero no eran muy duraderos. **Tails** se encontró con un Automata de **Fiona Fox**, que se oxidó casi inmediatamente al entrar en contacto con el agua del mar. Un Auto Autómata de **Sally Acorn** acabó colocado en un robotizador, haciendolo explotar. Un modelo con el aspecto del **Rey Maximillian Acorn** preparar Knothole para ser conquistada al final de la **Primera Guerra de Robotnik**. Esta idea fue mejorada en versiones mejoradas llamadas "Infiltradores", que eran más poderosos y contaban con algunas opciones armamentísticas. Estos debían ser programados usando escaneos de la mente del mobiano al que iban a reemplazar, lo que los hacía mucho más difíciles de producir e implementar con eficacia. La unidad más notable de esta serie fue la copia de **Tommy Turtle**, que casi mata a **Sonic** y a su padre, **Jules**. Otra es la que se hace pasar por **Snively** y sirve al lado de la **Reina de Hierro**. Los Infiltradores se fabricaban casi exclusivamente en las instalaciones de RoboDyne de la **Vieja Megaópolis** y fueron destruidos por los **Freedom Fighters**.

Los nanites son una serie de máquinas microscópicas parecidas a insectos. Pueden autorreplicarse utilizando las materias primas que les rodean, multiplicandose rápidamente de uno a varios miles en cuestión de minutos. Fueron utilizados para infectar e inmovilizar al **Servicio Secreto** y usados por **Anonymous** para manipular a Jules, **Bunnie**, Tommy y crear la **Ciudad Nanite**. Sin embargo, algo bueno salió de estas pequeñas pesadillas. **Nicole** tomó el control de los miles de millones de unidades que componían la Ciudad de los Nanites, transformándola en la **Nueva Mobotrópolis** actual. Bajo su mando, los nanites simulan árboles, hierba y proporcionan una estrategia defensiva adaptable contra los ataques.

DATOS DEL ARTEFACTO:

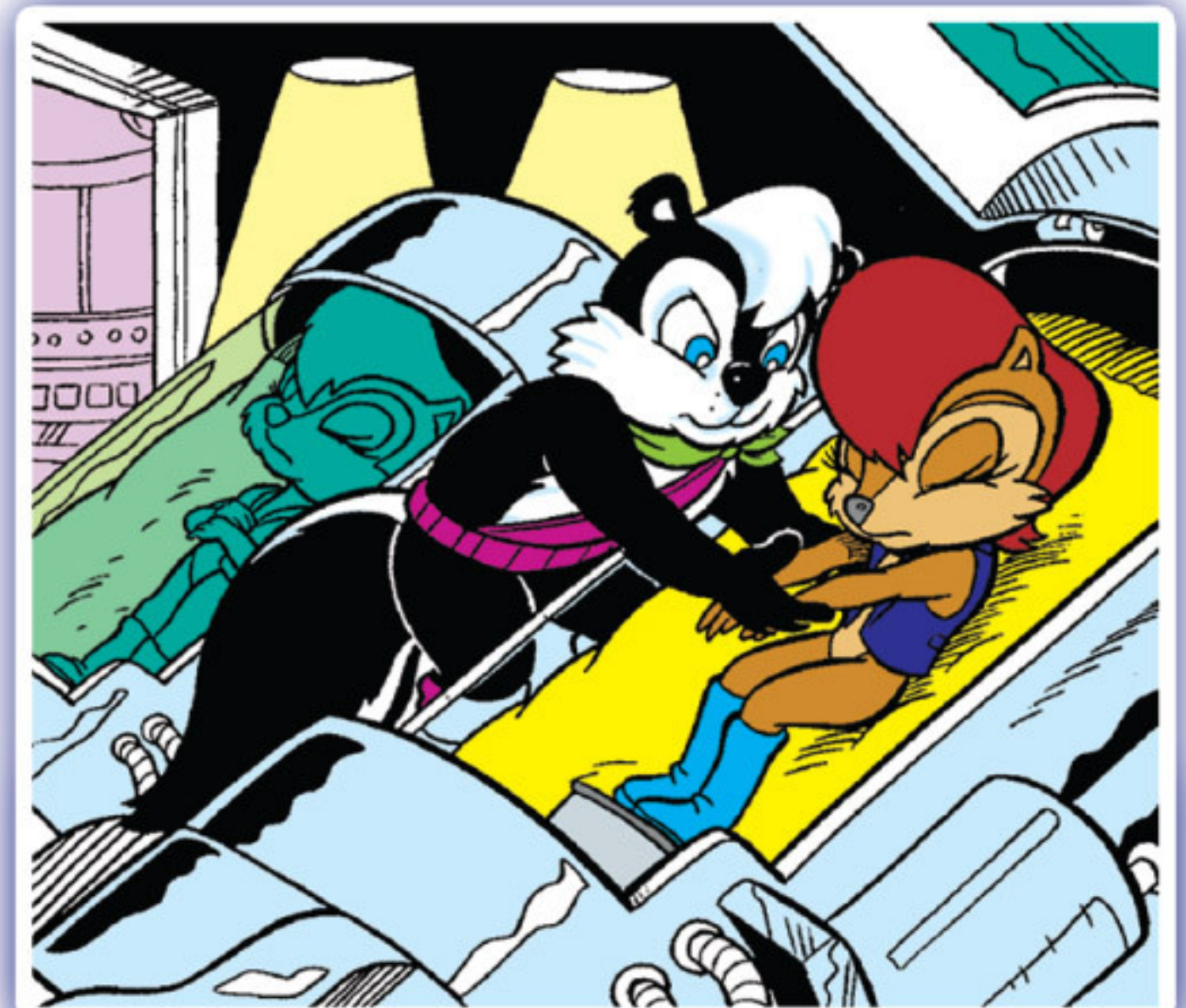
Primera aparición:

Auto-Autómatas (Modelo Fiona):

Sonic the Hedgehog #28

Nanites:

Sonic the Hedgehog #152



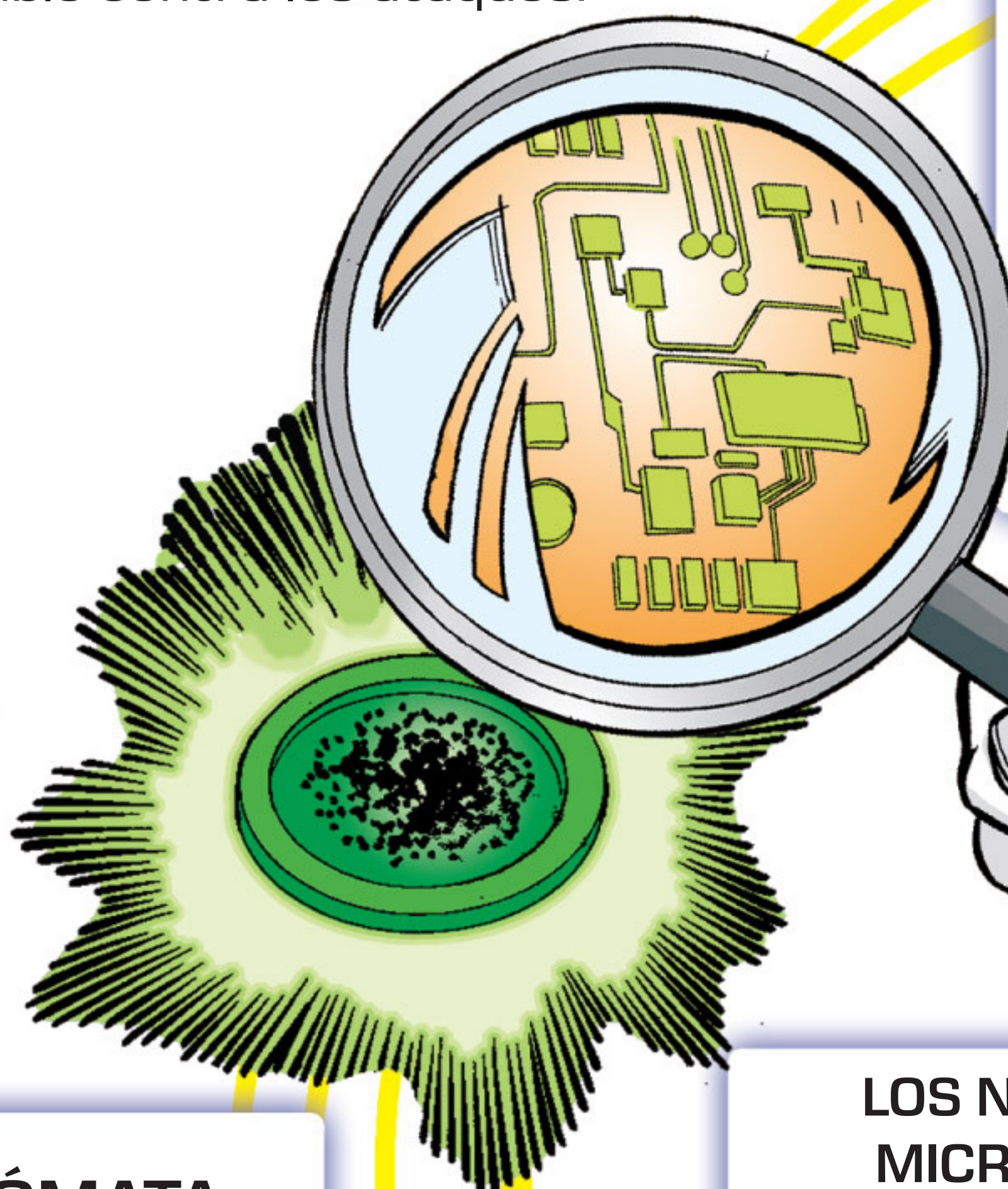
LA AUTO-AUTÓMATA DE SALLY ERA CASI INDISTINGUIBLE DE LA SALLY REAL



SURGE LA CIUDAD DE NANITES QUE SE CONVERTIRÍA EN LA NUEVA MOBOTRÓPOLIS SURGIO



AUTO-AUTÓMATA FIONA FOX



LOS NANITES SON MICROSCÓPICOS Y SE PROPAGAN RÁPIDAMENTE

SIFÓN DEL CAOS

El Sifón del Caos original fue inventado por los hermanos **Edmund** y **Dimitri**. Su objetivo era drenar de forma lenta y segura el poder de las **Esmeraldas del Caos** que mantenían flotando a **Angel Island** y devolverla suavemente a la superficie de **Mobius**. Su único uso, sin embargo, acabó irradiando a su operador, **Dimitri**, con cantidades enormes de **Energía del Caos**. Otro fue concedido a **Turbo Tails** por los **Antiguos Caminantes** para combatir al **Master Mogul**. La tecnología fue posteriormente investigada y mejorada por el científico de **Albion**, el **Dr. Finitevus**. Convirtió el voluminoso artilugio en un elegante traje de cuerpo completo monitoreado por una estación móvil. Intentó utilizar el traje para regular el poder de “**Chaos Knuckles**”. Al igual que **Dimitri**, el **Dr. Finitevus** fue irradiado con **Energía del Caos**, lo que acabó alterándolo. La última versión fue creada por **Mammoth Mogul** poco después de escapar de la **Esmeralda Maestra**. Equipó la habitación de hospital en la que se encontraba **Dimitri** con una tecnología similar y atrajo a **Chaos Knuckles** a ella. “**Chaos Knuckles**” intentó sobrecargar el sistema y destruyó toda la instalación. La creación de **Mogul** fue demasiado efectiva y absorbió el poder que necesitaba para convertirse de nuevo en el **Master Mogul**. Se rumorea que la tecnología se usó de nuevo en la creación de un dispositivo parecido a un cetro que la **Hermanidad** pretendía usar contra **Enerjak** si alguna vez volvía a aparecer. Sin embargo, **Sonic the Hedgehog** destruyó el dispositivo antes de que pudiera usarse, así que nunca lo sabremos.

DATOS DEL ARTEFACTO:

Primera aparición:

Modelo original:

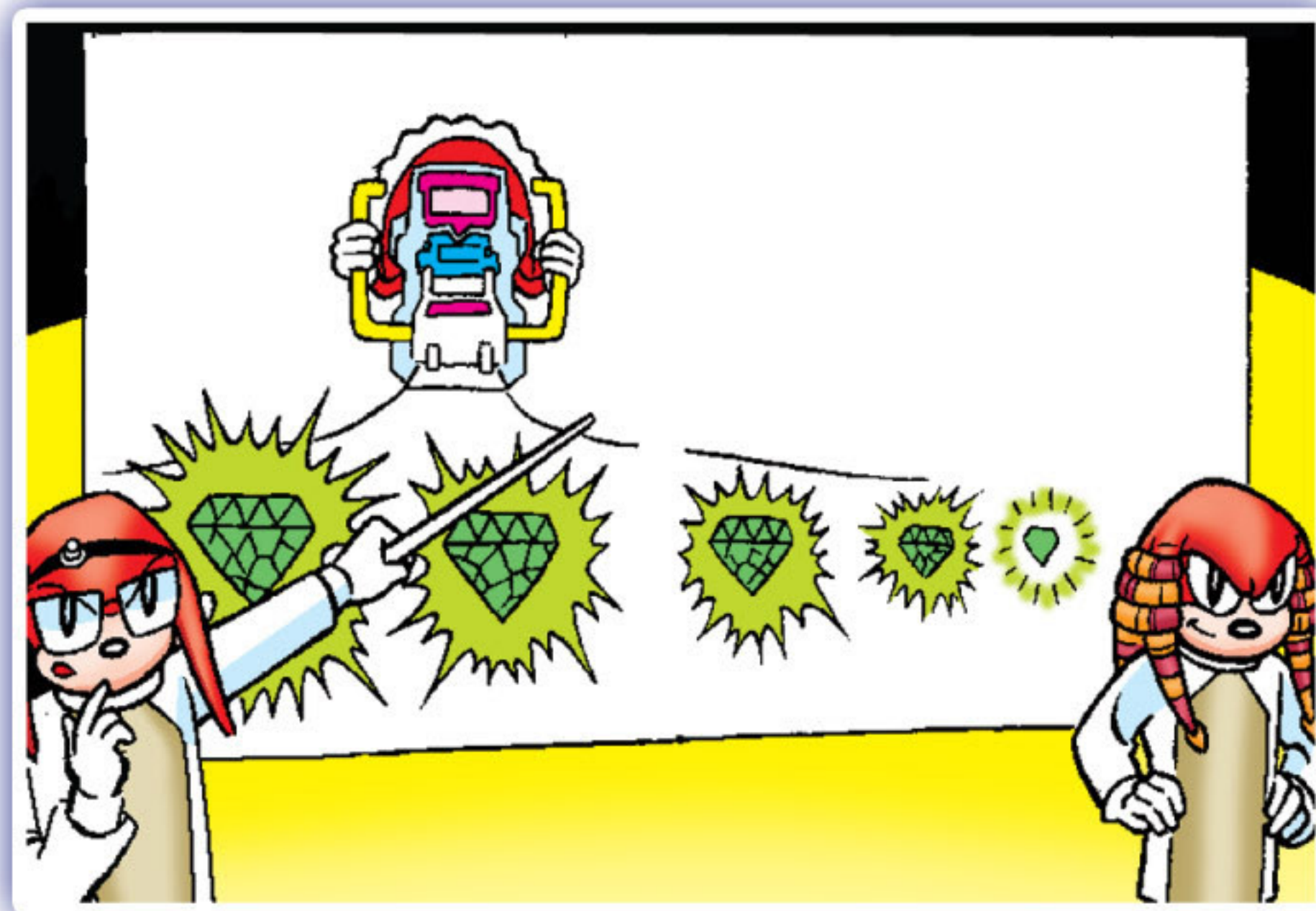
Sonic the Hedgehog: #35

Traje Sifón del Caos:

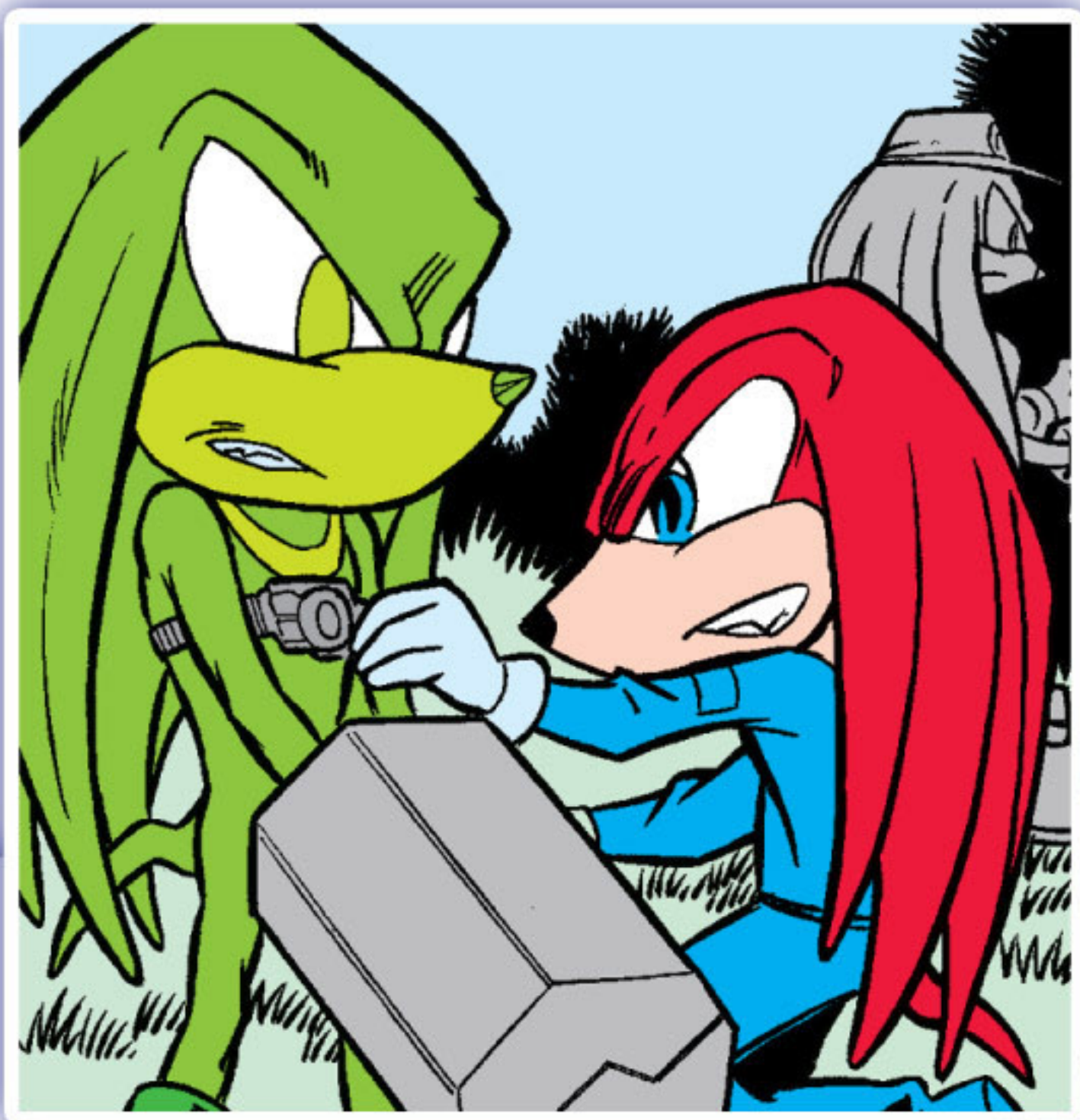
Sonic the Hedgehog #94

Sala del Sifón del Caos:

Sonic the Hedgehog #118



EDMUND Y DIMITRI
EXPLICAN SUS PLANES
CON EL SIFÓN DEL CAOS



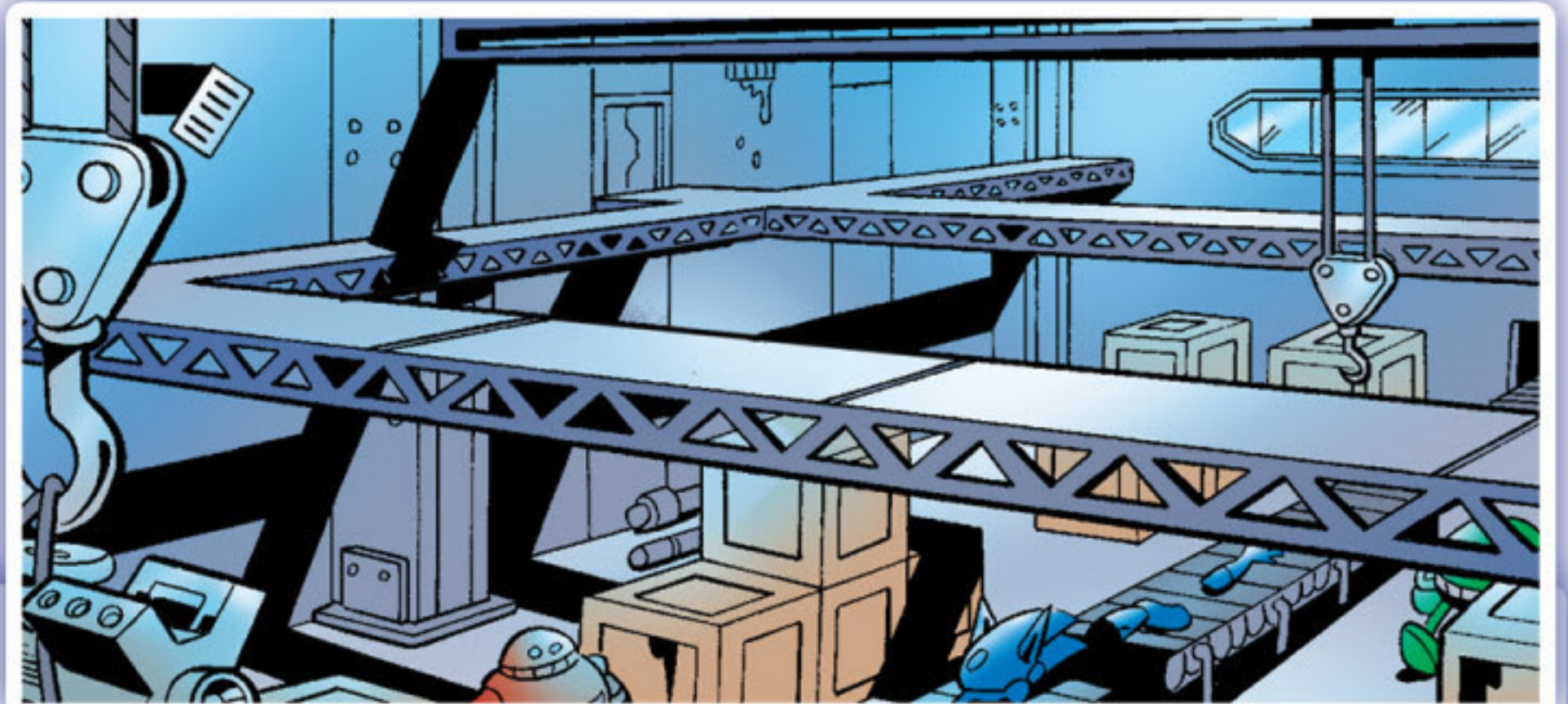
CHAOS KNUCKLES SE
PREPARA PARA SER
CONTROLADO POR EL
TRAJE SIFÓN DEL CAOS

NUEVA MEGAÓPOLIS

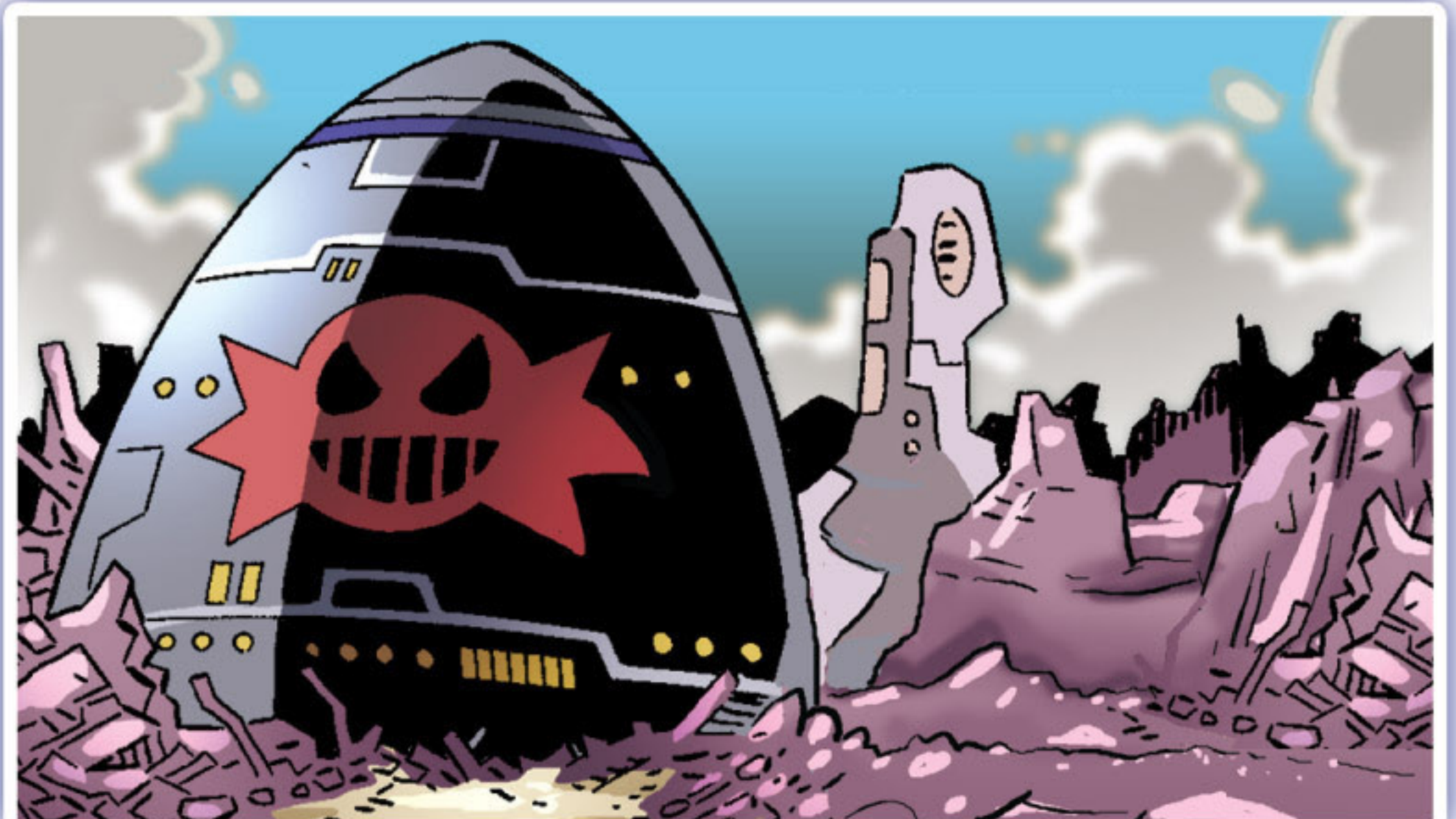


Nueva Megaópolis era la capital del **Imperio Eggman**. En su día fue una de las principales ciudades de Overland y a menudo se la consideraba la capital de la

investigación, el arte y la cultura de Mobius. Aunque la verdadera capital era **MegaCentral**. El esplendor de Nueva Megaópolis fue el punto de ruptura para Overland. Ya con escasez de recursos, la gran ciudad llevó a Overland a una crisis que fue uno de los factores principales del inicio de la **Gran Guerra**. Cuando Overland perdió la guerra, la mayoría de la población se marchó en búsqueda de oportunidades en la **Federación Unida** o en el espacio. Los ciudadanos restantes lucharon por mantener su metrópolis; algunos fueron capturados y utilizados como sujetos de prueba por el **Dr. Ivo Robotnik**. Con la destrucción de **Robotrópolis**, el **Dr. Eggman** se trasladó a varias ciudades bajo su mando, asentándose finalmente en Nueva Megaópolis. Ya era una ciudad industrial, pero la reconvirtió para que no hiciera otra cosa que producir robots y armas para su imperio. En el centro de la ciudad estaba el **EggDome**, un enorme búnker que en realidad era el **Death Egg II**, oculto y en construcción. La mayor parte de la ciudad fue arrasada por el cuarto **Enerjak**, inutilizándola para el Dr. Eggman. Cuando el Death Egg II fue lanzado, destruyó lo que quedaba de la ciudad.



FÁBRICA DE MONTAJE
DE LA EGG FLEET



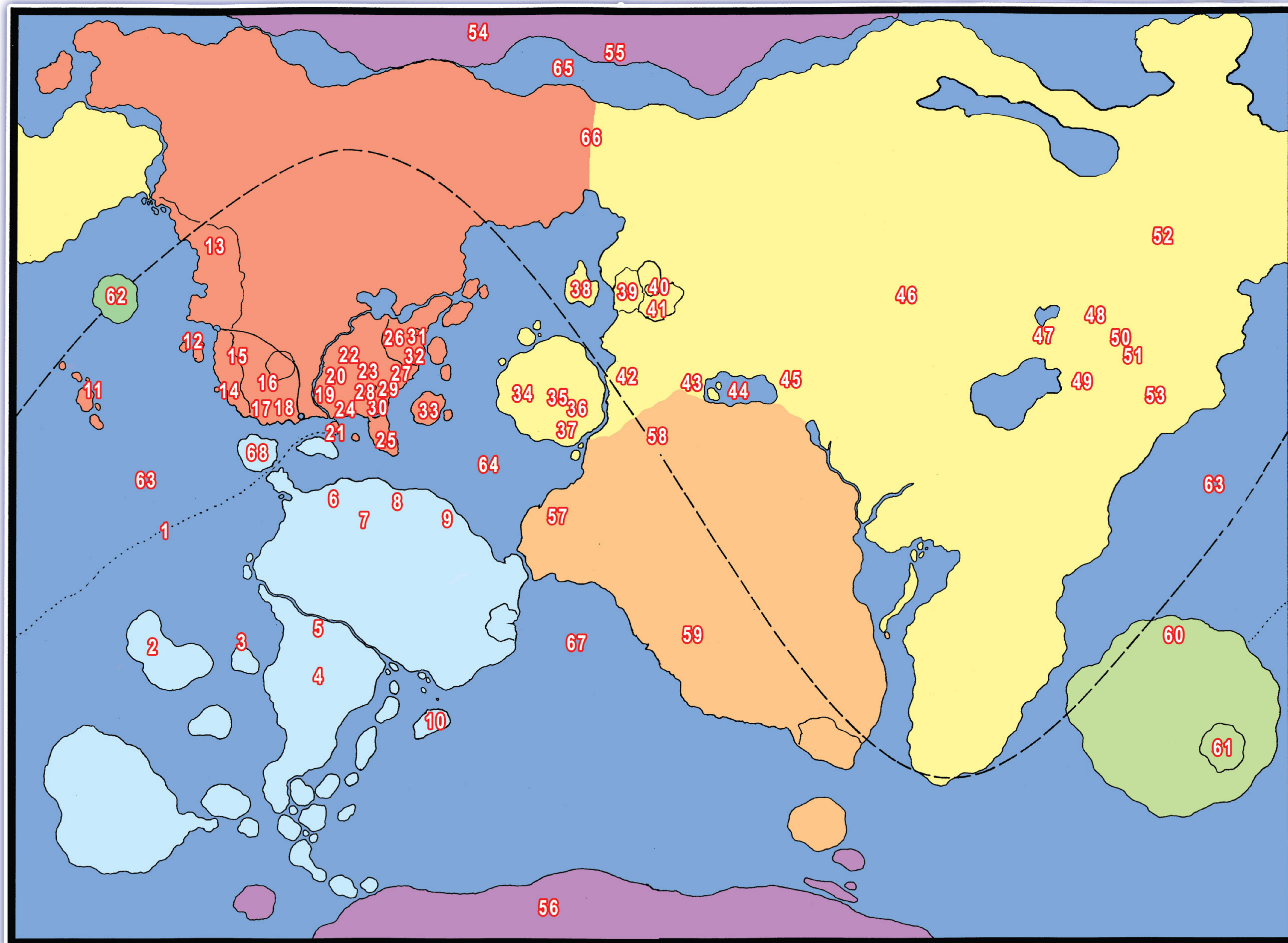
RUINAS DE
LA ANTIGUA
MEGAÓPOLIS

MAPA DE MOBIUS

ACRONIMOS

LEYENDA

Imperio Eggman (IE) Antigua Overland (AO)
Reino Dragón (RD) Reino de Mercia (RM)
Reino Acorn (RA) Federación Unida (FU)



- 1 - Isla Coco
- 2 - Gascarma
- 3 - Dorcea
- 4 - Gran Selva Tropical
- 5 - Templo de Shazamazon
- 6 - Nación de la manada de lobos
- 7 - Mystic Ruins
- 8 - País Misterioso
- 9 - Station Square (FU)
- 10 - Vesuvio
- 11 - Islas Flicky
- 12 - Isla Big Kahuna (IE)
- 13 - Ruinas de la Colonia Colmena Dorada (IE)
- 14 - Gravestone (IE)
- 15 - Gran Cañón
- 16 - Gran desierto
- 17 - Sand Blast City
- 18 - Refinería Oceánica de Petroleo (IE)
- 19 - Furville (RA)
- 20 - Bosque Feral (RA)
- 21 - Gulag del Diablo (RA)
- 22 - Casino Night Club/Bottom of the Barrel Bar & Grill
- 23 - Ruinas de Robotrópolis (RA)
- 24 - Baronías del Sur (RA)
- 25 - Jungla Mobiana
- 27 - Mobotrópolis (RA)
- 28 - Gran Bosque (RA)
- 29 - Freedom HQ (RA)
- 30 - Grandes Yermos/Ruinas de Knothole
- 31 - Nuevas Ruinas Megaothole (RA)
- Residuos(IE/AO)
- 32 - Ruinas de la antigua Megaópolis (IE/AO)
- 33 - Leung Occidental
- 34 - Westópolis (FU)
- 35 - Ciudad Central (FU)
- 36 - Montaña de los Guardianes/G.U.N. HQ (FU)
- 37 - Spagonia (FU)
- 38 - Albion
- 39 - Snottingham (RM)
- 40 - Never Lake (RM)
- 41 - Bosque Deerwood (RM)
- 42 - Empire City (FU)
- 43 - Soleanna (FU)
- 44 - Emerald Sea
- 45 - Chun-Nan (FU)
- 46 - Kar Leung (RD)
- 47 - Leung Kar (RD)
- 48 - Fortaleza de hierro (IE/RD)
- 49 - Santuario del Clan Gossamer (RD)
- 50 - Monte Stormtop (RD)
- 51 - Pueblo Stormtop (RD)
- 52 - Zona radiactiva letal
- 53 - Santuario del clan Shinobi (RD)
- 54 - Tundra del Norte
- 55 - Iceborough
- 56 - Tundra del Sur
- 57 - Reino de Leonus
- 58 - Mazuri (FU)
- 59 - Tierra del Millar de Luces
- 60 - Priscilla (RA)
- 61 - El Gran Cráter
- 62 - Angel Island
- 63 - Gran Mobocéano
- 64 - Mar Central
- 65 - Mar Congelado del Norte
- 66 - Gran Puente Intercontinental
- 67 - Gran Océano del Sur
- 68 - Monte Mobius

SOUMERCA

NORTHAMER

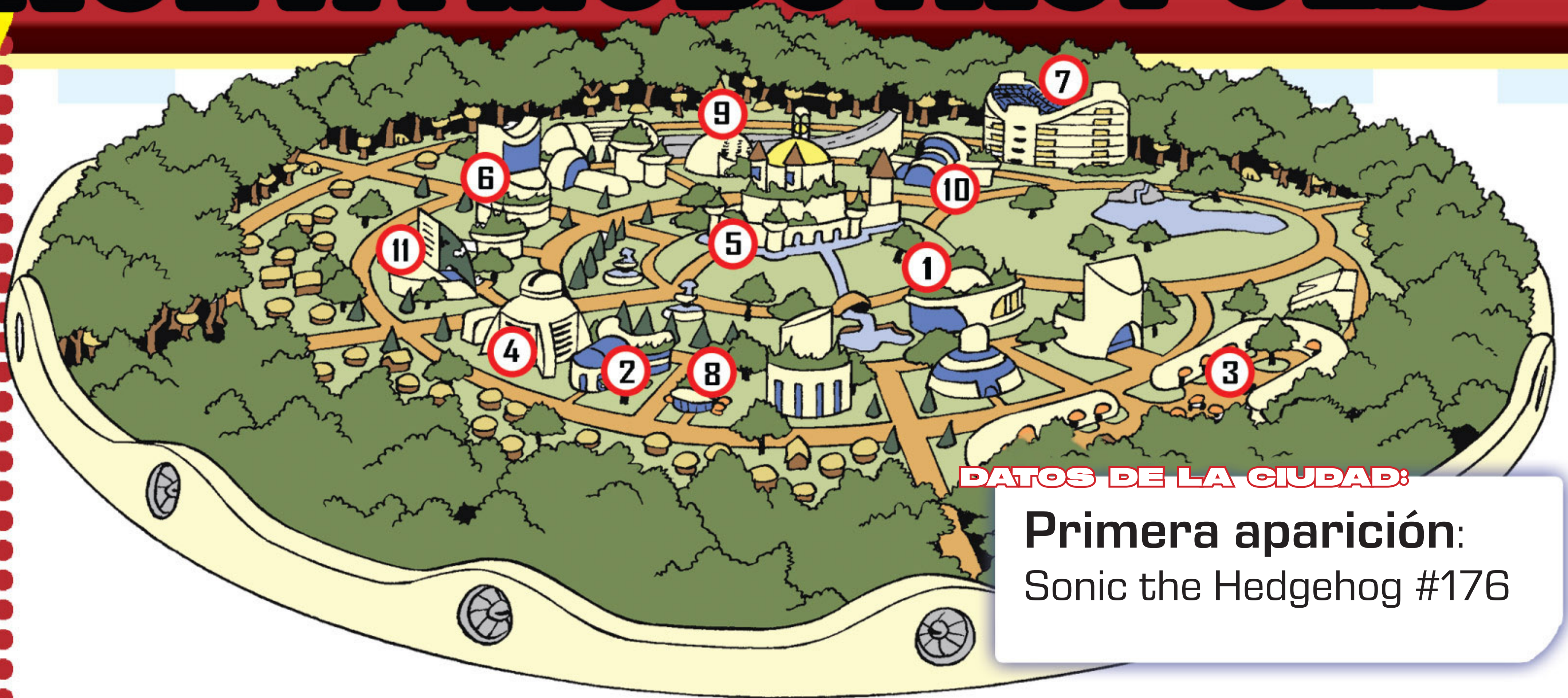
YURASHIA/
EURISH

TUNDRA

EFRIKA

DOWNUNDA

NUEVA MOBOTRÓPOLIS



DATOS DE LA CIUDAD:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #176

Nueva Mobotrópolis comparte el nombre y la imagen de la **Vieja Mobotrópolis**, la antigua capital del **Reino Acorn**. La ciudad se enorgullece de su arquitectura atractiva y atractiva y de integrar el entorno que la rodea. La ciudad fue concebida originalmente como la **Ciudad de Nanites** por **Anonymous**. Parecía ser el resultado de la liberación de los nanites del **Dr. Eggman** para que cumplieran sus funciones preprogramadas, pero en realidad era para ocultar una enorme **Invocador de Esmeraldas del Caos**. Tras la derrota de Anonymous, **Nicole** tomó el control de los nanites y, bajo su mando, la ciudad se transformó en un lugar habitable y acogedor. Por ahora, los exuberantes parques y encantadores bosques de la ciudad están contruidos por nanites, pero hay planes en marcha para cultivar vegetación real en estos espacios. La ciudad también está equipada con **proyectores holográficos**, los cuales le permiten a Nicles habitar la ciudad junto a sus ciudadanos. La zona residencial esta ubicada en los extremos para mayor para mayor comodidad. La mayoría de los ciudadanos crecieron con las limitaciones de **Knothole**, así que se pueden sentir reconfortados de estar juntos y a salvo. Por lo que los vecinos cercanos son una visión familiar. **El Mercado** está cerca para mayor comodidad de los que compran y venden. La mayoría de los productos se cultivan en pequeños huertos personales, pero algunos se traen de aldeas vecinas y granjas privadas. La ciudad está contruida para proporcionar a sus habitantes todo lo que necesiten. **La escuela y el centro de ciencias** se enfocan en perseguir conocimientos superiores, mientras que el **coliseo** es donde pueden olvidarse de sus preocupaciones y disfrutar de un concierto de los **Forget-Me-Knots** o emocionarse en el **Campeonato de Hockey sobre Tierra**. La **base aérea Rey Frederic** también funciona como **aeropuerto** de la ciudad, y el **Hospital en memoria de Tommy Turtle** cura a los heridos al tiempo que da la bienvenida al mundo a nuevas vidas. En el centro se encuentra el **Castillo Acorn**. Este majestuoso palacio es el hogar de la familia real y sirve como centro de gobierno. El **tribunal del Consejo Acorn** se asienta en el corazón del castillo. Rodeando toda la ciudad hay una robusta muralla. Gracias a los nanites, esta muralla puede repeler contra los invasores y proyectar un campo de fuerza protector alrededor de la ciudad.

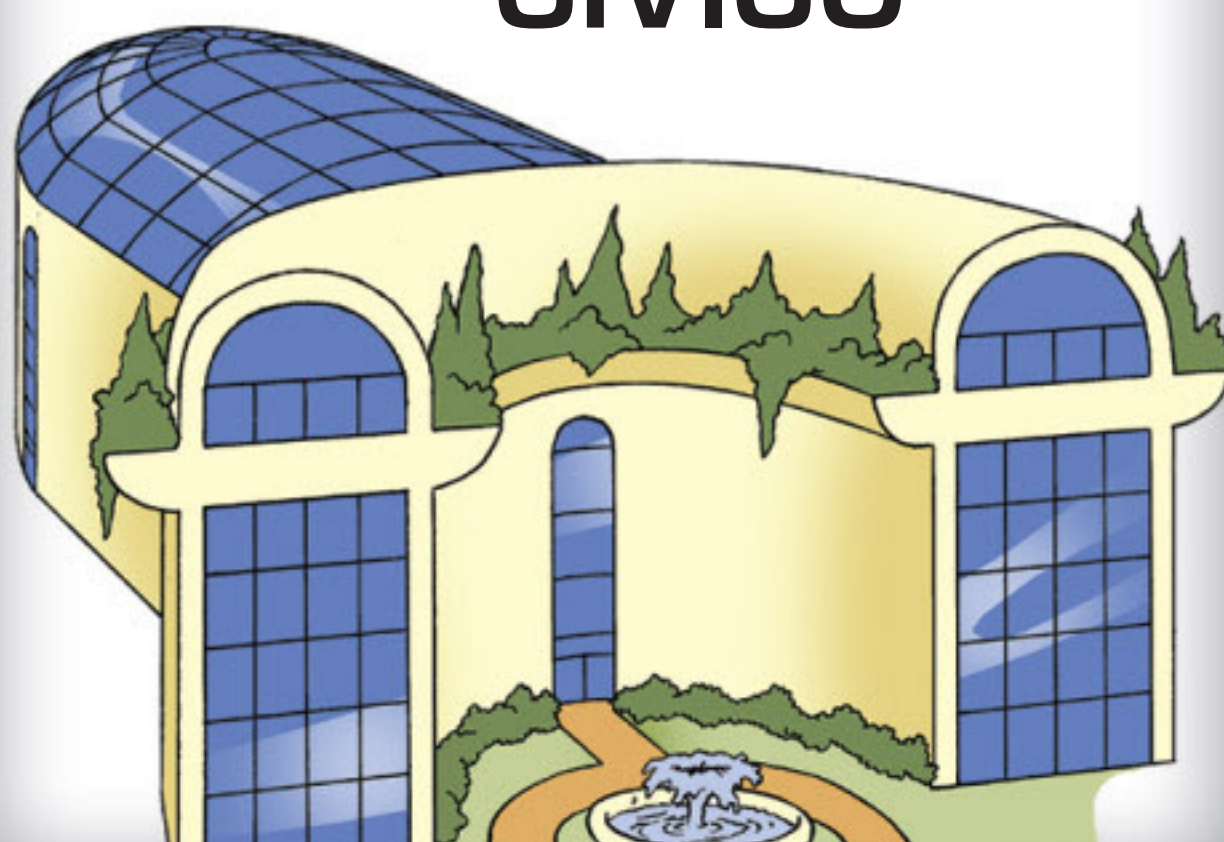
1

**BIBLIOTECA
LOCAL**



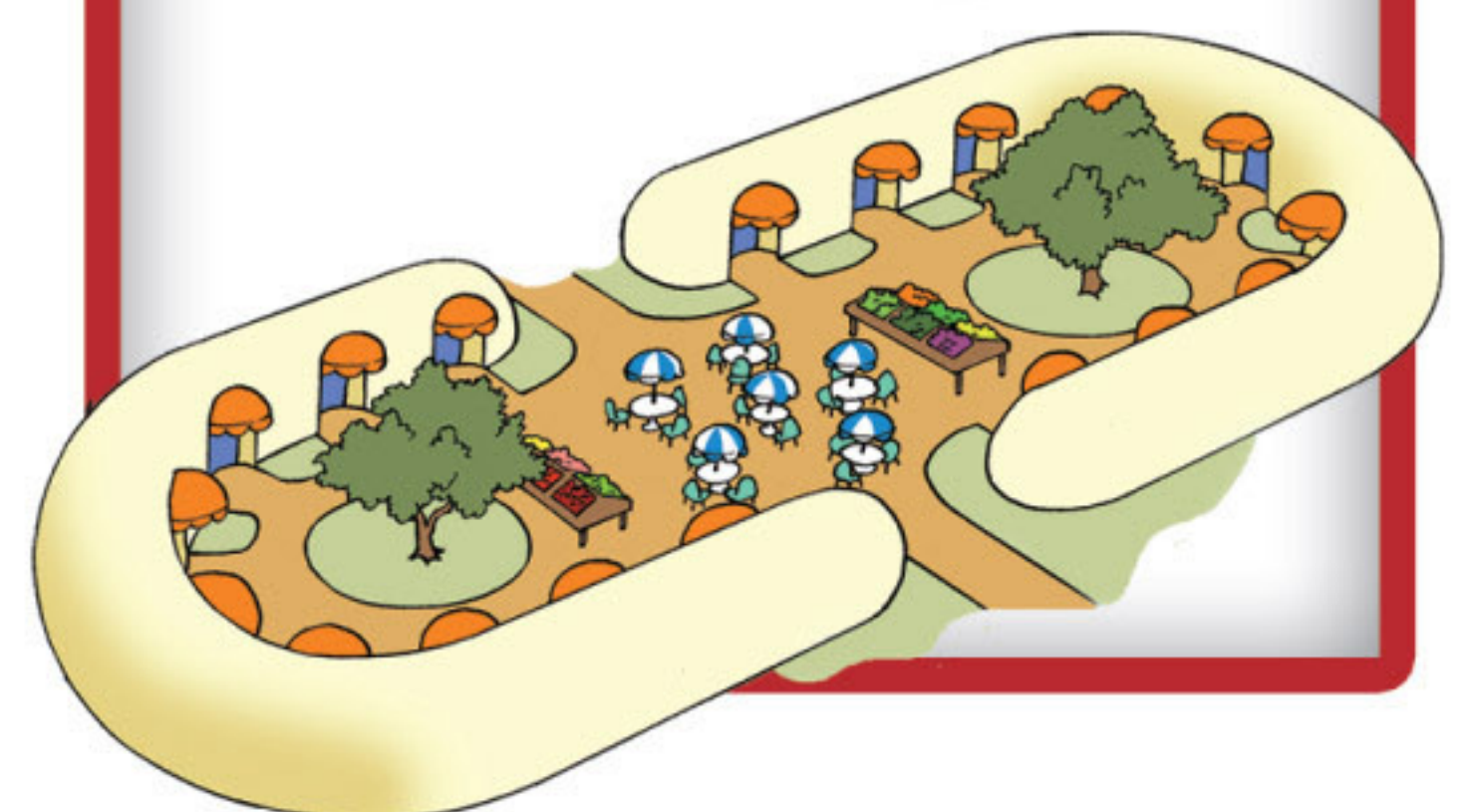
2

**CENTRO
CÍVICO**

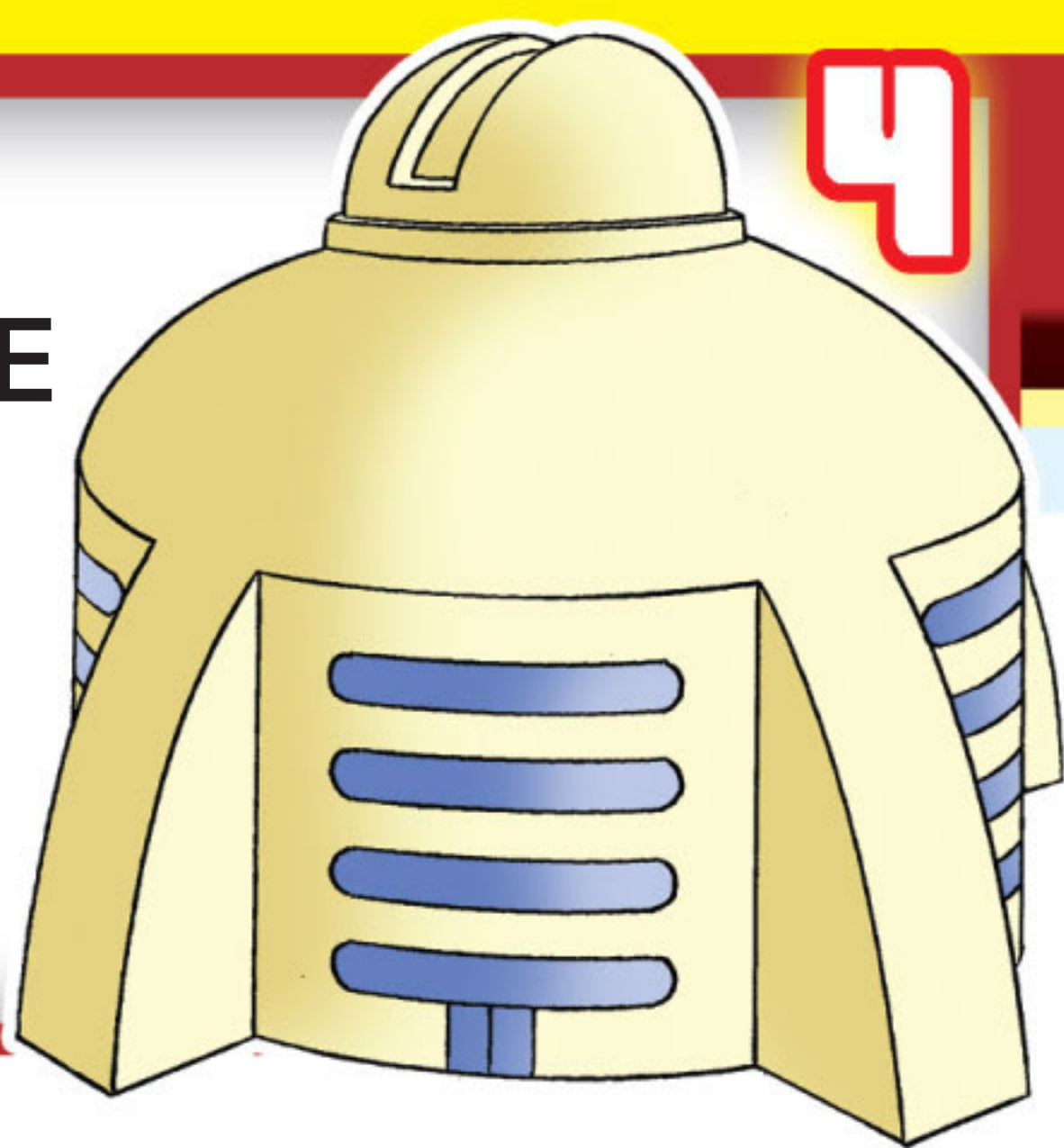


3

**MERCADO DE
MOBOTRÓPOLIS**



**CENTRO DE
CIENCIAS**



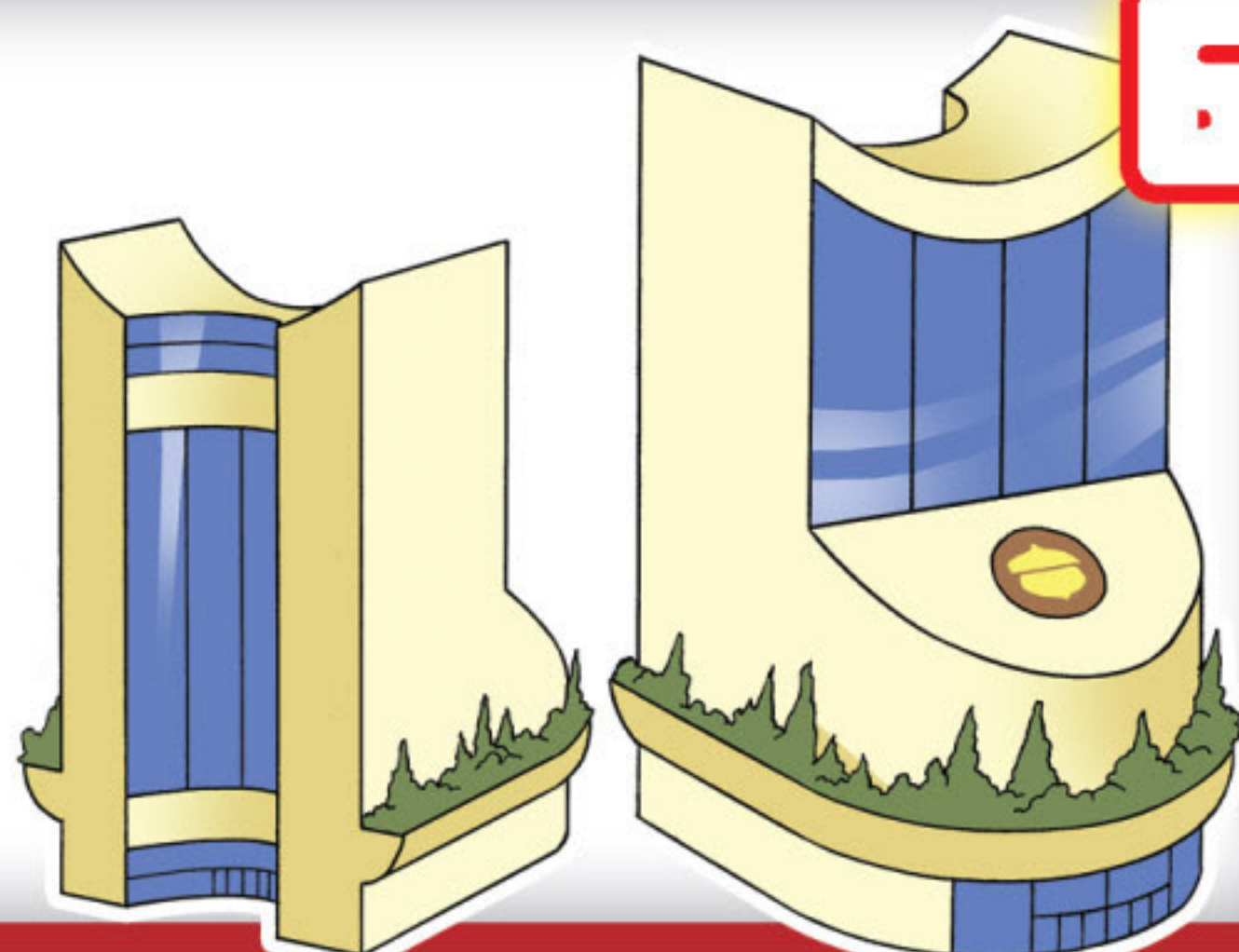
4

**CASTILLO
ACORN**



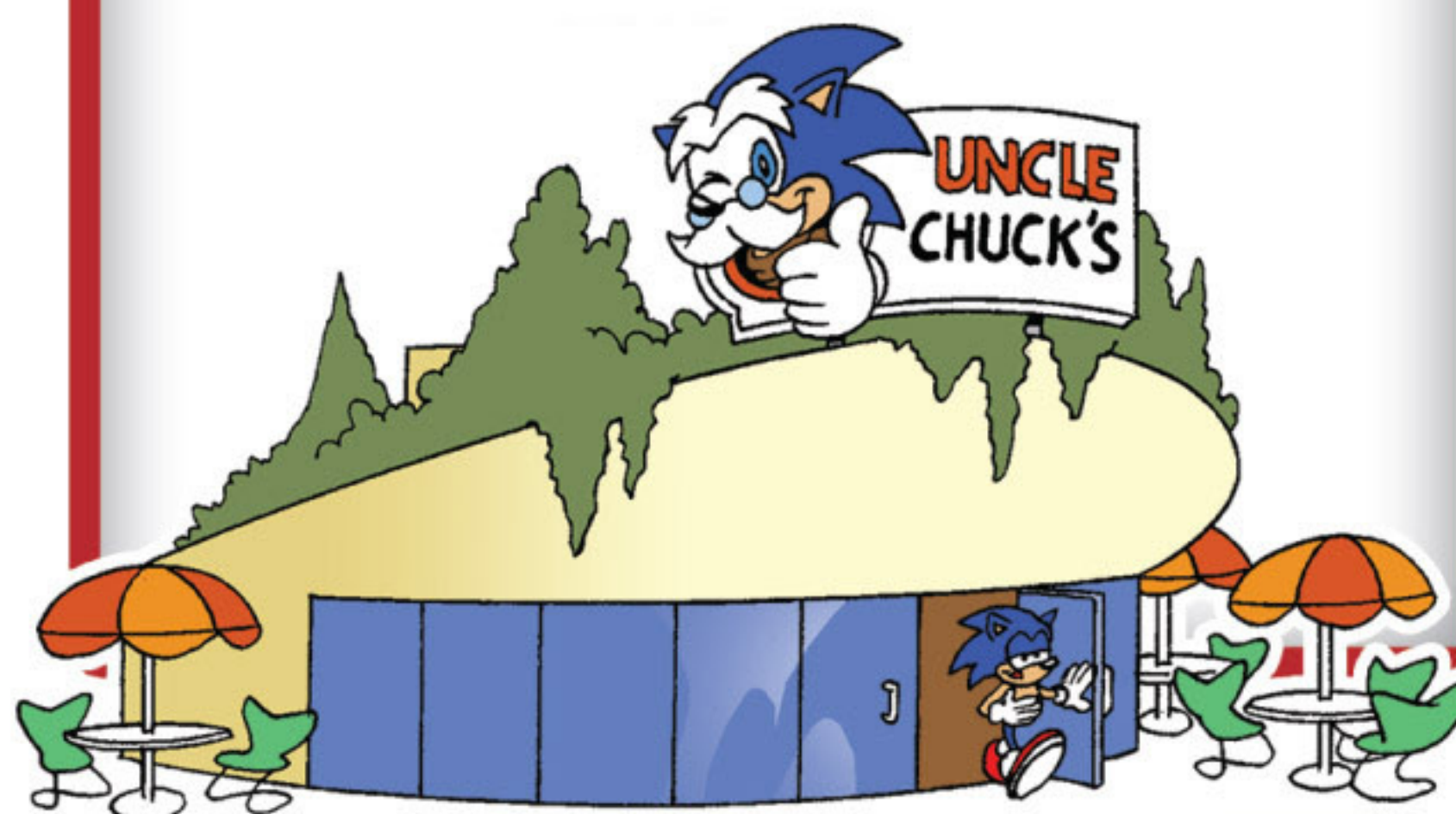
5

**CUARTEL
GENERAL
DEL
EJÉRCITO
REAL**



6

**RESTAURANTE DEL
TÍO CHUCK**



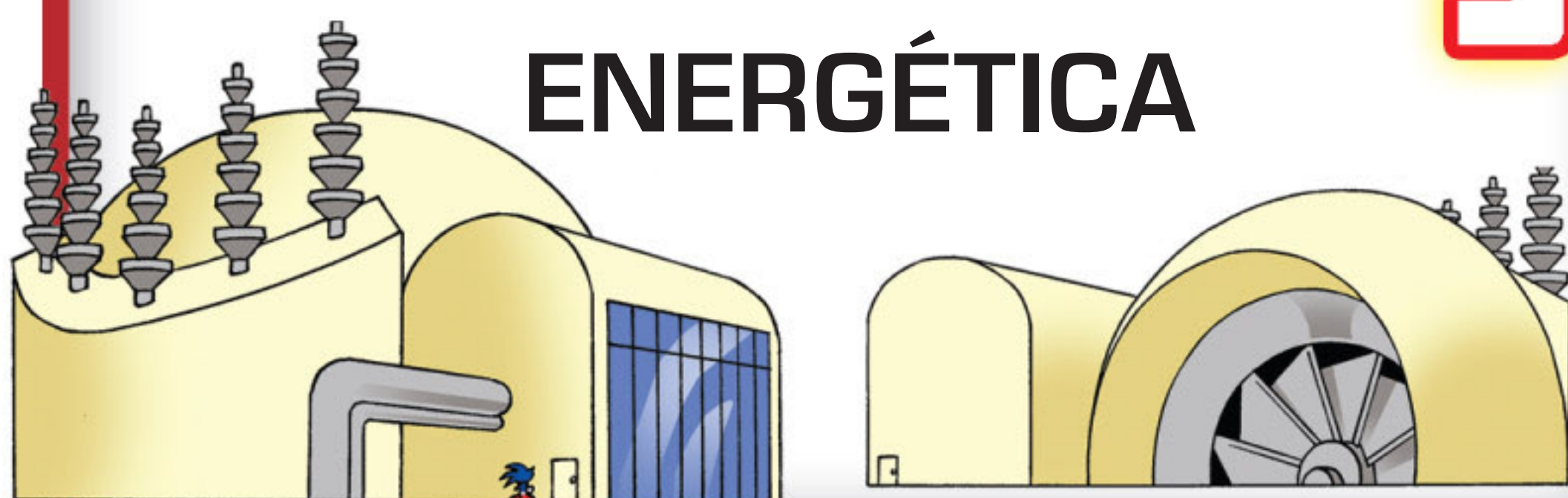
8

COLISEO



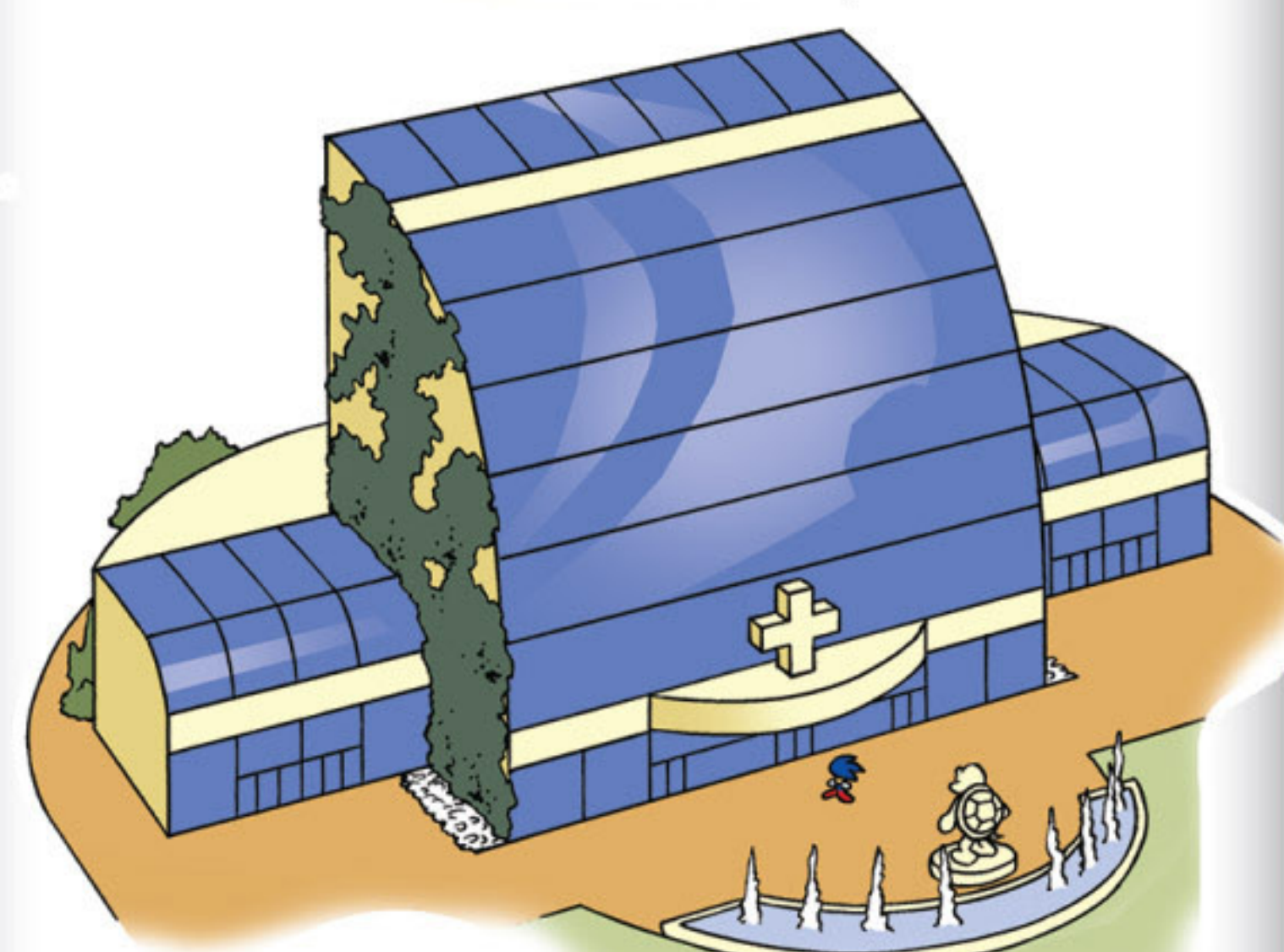
7

**PLANTA
ENERGÉTICA**



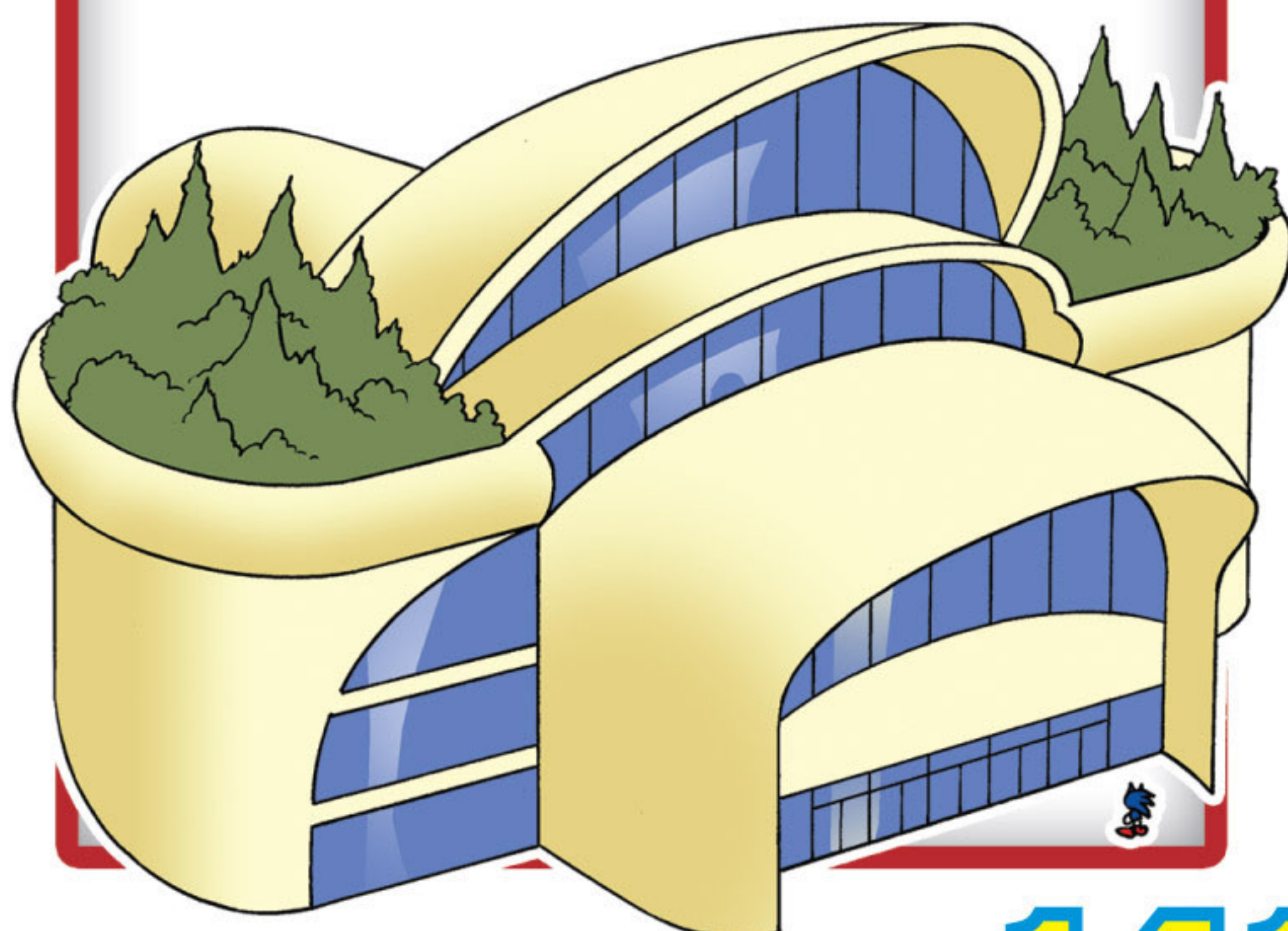
9

**HOSPITAL EN
MEMORIA DE
TOMMY TURTLE**

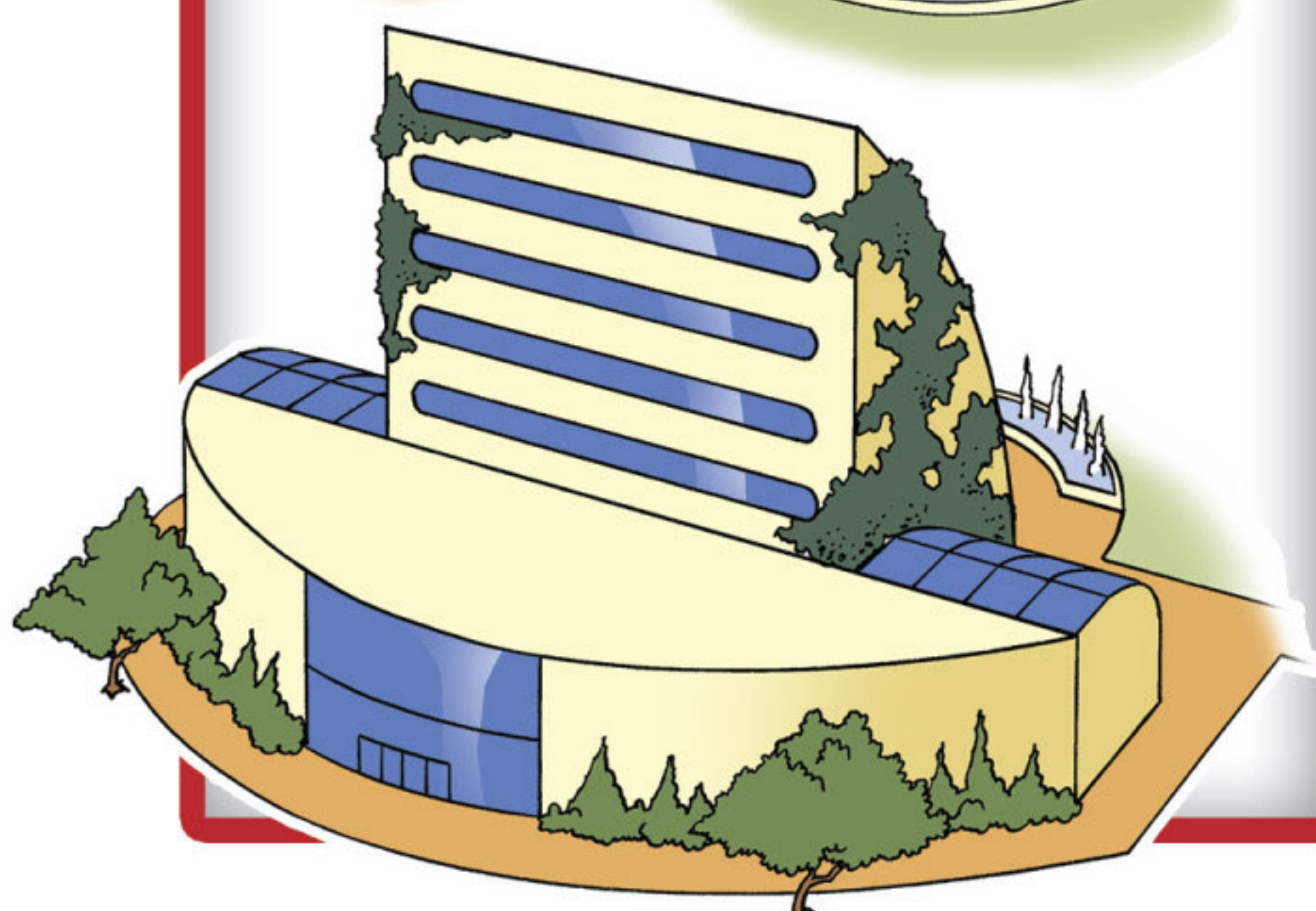


11

**ESCUELA DE
MOBOTRÓPOLIS**



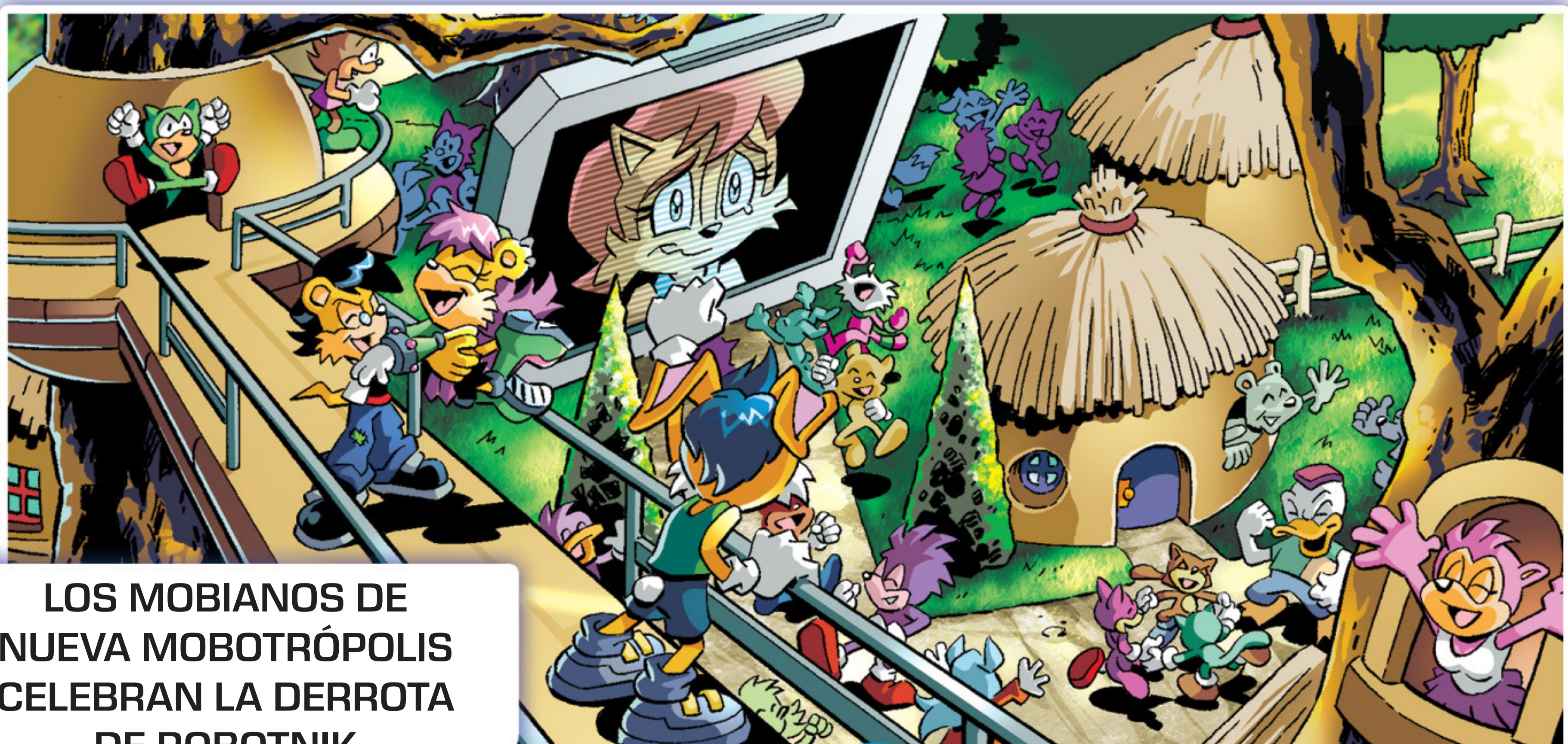
10



¿QUÉ SON LOS MOBIANS?

Mobius es la **Tierra** decenas de miles de años después de que **Xorda** acabara con la mayor parte de la vida en el planeta. Por lo tanto, técnicamente hablando, “Mobiano” se refiere a todos los seres sintientes que surgieron después. Sin embargo, “Mobiano” seres concientes antropomórficos. Muchos se parecen a animales de la antigua Tierra (por ejemplo, perros, zorros), mientras que otros comparten el nombre pero tienen un aspecto muy diferente al de sus antepasados (por ejemplo, erizos, equidnas). Los mobianos miden una media de un metro, pero pueden ser desde diminutos (hormigas de fuego: quince centímetros) hasta enormes (leones: dos metros). La mayoría de las razas tienden a emparejarse con los de su misma especie, aunque también se dan con frecuencia emparejamientos interraciales. Estos últimos suelen dar lugar a gemelos: un macho con los rasgos de su padre y una hembra con los rasgos de su madre. En muy raras ocasiones nace un único bebé híbrido. Estos niños se parecen más a una especie que a la otra, pero a menudo tienen un rasgo distintivo que los diferencia de los demás.

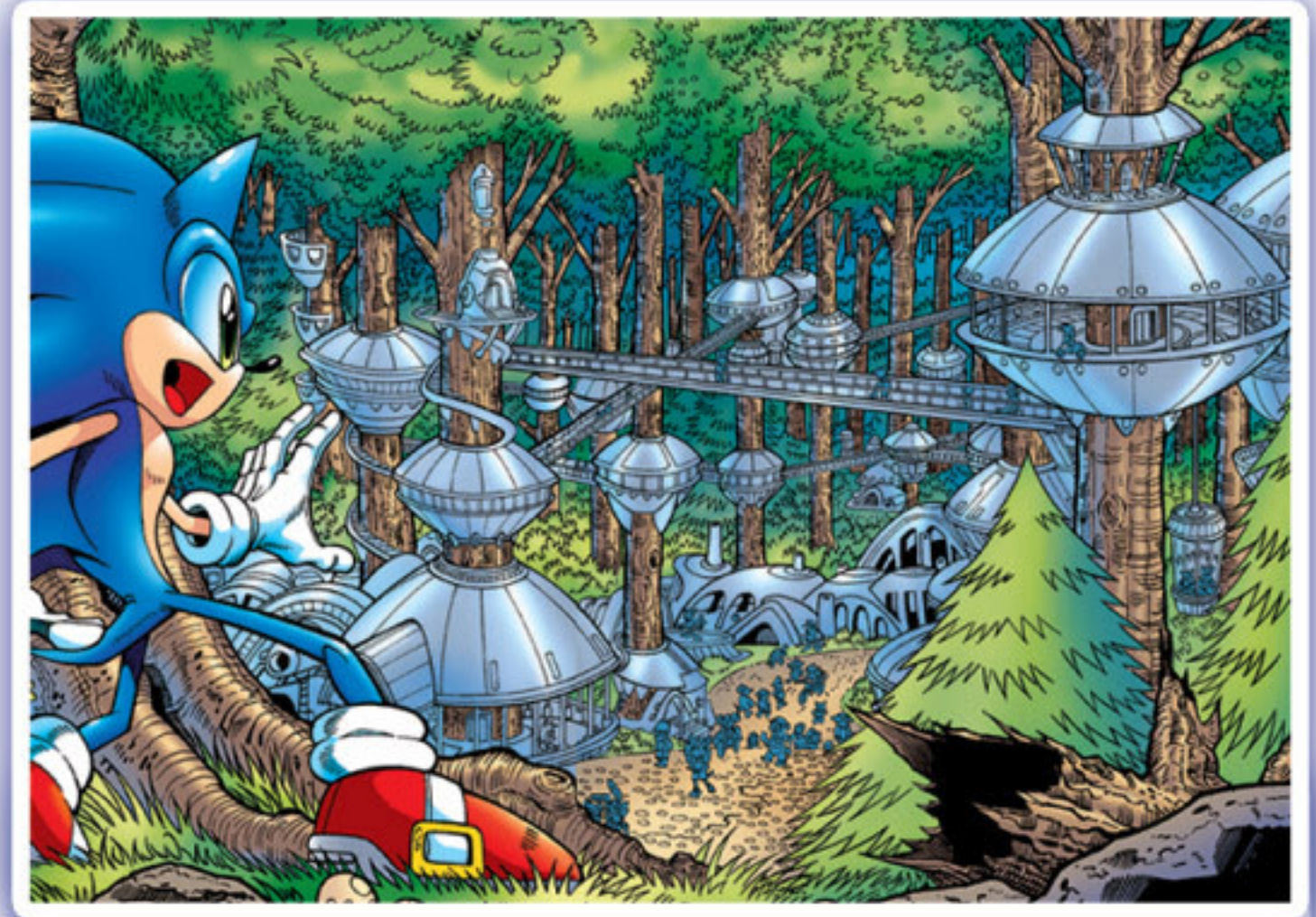
La cultura mobiana es increíblemente densa y casi indescifrable. Los hombres suelen vestir muy poco, pero a menudo visten más si ocupan una posición de poder. Las mujeres suelen vestir más que los hombres y de forma más ornamental cuando ocupan una posición de autoridad. Los mobianos suelen agruparse por razas o en pequeños pueblos multirraciales. Las grandes concentraciones de varios tipos de mobianos, como **Nueva Mobotrópolis**, son una rareza. Esto no se debe a la discriminación, sino a la costumbre de los mobianos de no reunirse en grandes cantidades. Los mobianos también tienden a ser innatamente piadosos y generosos. En muchos conflictos entre ellos y sus primos genéticos, los Overlanders, el perdón mobiano roza la ingenuidad. Los **Overlanders** son técnicamente mobianos. Si **Sonic** es un “erizo mobiano”, un Overlander es un “humano mobiano”. Suelen tener una constitución más atlética que los humanos y el pelo más colorido. También pueden llegar tener únicamente sólo cuatro dedos, como muchos mobianos, aunque la presencia de los cinco dedos es común entre ambas razas. Al igual que los mobianos, los overlanders pueden variar enormemente de tamaño (por ejemplo, **Snively Robotnik** frente a **Julian Robotnik**), pero no es tan común. El término general para la fauna del planeta es “Mobini”. Estos pueden reconocerse como los animales no conscientes de Mobius, aunque muchos muestran a veces una inteligencia sorprendente. El perro de Sonic, **Muttski**, es un ejemplo. Los **Pickies** porcinos, los **Flickies** cantores y los **Cluckies** son otros ejemplos. Existen muchas otras especies de mobinis peces e insectos, aunque algunos parecen estar entre la línea que separa a los mobinis y mobianos. Es esta desafortunada falta de claridad la que ha provocado cierta predisposición de los overlanders a estar en contra de los mobianos en general.



LOS MOBIANOS DE
NUEVA MOBOTRÓPOLIS
CELEBRAN LA DERROTA
DE ROBOTNIK

GRAN BOSQUE Y PUEBLO DE KNOTHOLE

El Gran Bosque es un bosque de hoja ancha que se extiende por el continente de **Northamer**. Muchos árboles tienen cientos de años, sobre todo los que están en el medio del bosque. Es tan grande y espeso que ocultaba al **Gran Valle**. El Gran Valle formaba parte de una red de cuevas de piedra caliza arrastradas y expuestas al mundo hace miles de años. Era el lugar perfecto para la aldea de Knothole. Las cavernas de piedra caliza del terreno circundante seguían siendo accesibles, lo que satisfacía bien las necesidades de sus habitantes. Knothole era un antiguo asentamiento adoptado por **Mobotrópolis** y utilizado principalmente por la familia real y su corte. Tras el golpe de estado del **Dr. Robotnik**, sirvió de base para los **Freedom Fighters Originales** y de hogar para la siguiente generación. La segunda generación de **Freedom Fighters** utilizó una cueva en particular como sede de su club. Con el tiempo se convertiría en su base y, finalmente, en el **Freedom HQ**.

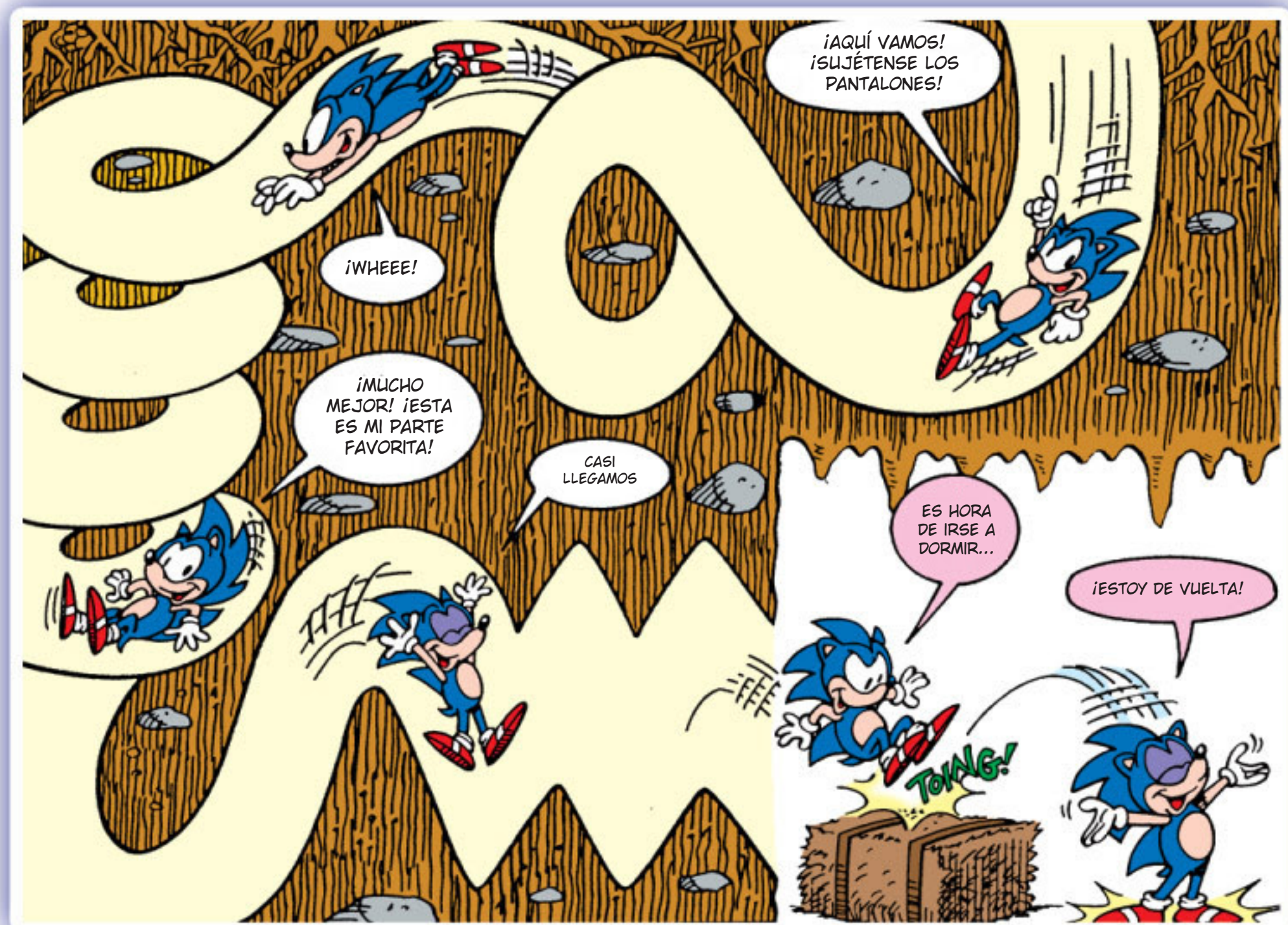


CIUDAD DE KNOTHOLE

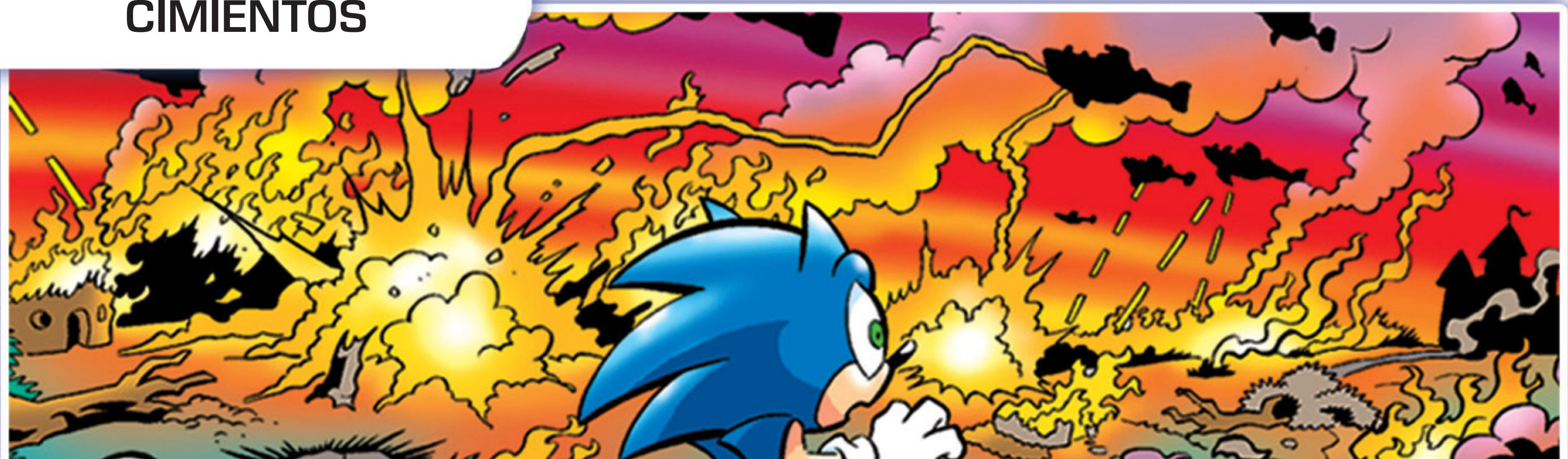
Knothole siguió siendo un pueblo pequeño y rústico durante mucho tiempo. Al final de la **Primera Guerra de Robotnik** se convirtió en refugio de los robianos. Al comienzo de la **Segunda Guerra de Robotnik** acogió tanto a robianos como a mobianos, pero no cómodamente. La aldea alcanzó su punto de ruptura cuando acogió también a los overlanders que habían regresado del espacio, aunque éstos se trasladaron a la **Federación Unida**.

Durante un tiempo, el pueblo existió en una **zona de bolsillo** tres horas en el futuro, aunque esto se invirtió. Durante el año que **Sonic** estuvo en el espacio, el pueblo se expandió y se convirtió en **Ciudad de Knothole**. Como el **Imperio Eggman** ya conocía su ubicación, la ciudad optó por prosperar y los Freedom Fighters lucharon para protegerla. Al final, el poder abrumador del imperio se impuso y la antigua aldea se convirtió en una tierra arrasada. La zona estéril se conoce ahora como los **Grandes Yermos**.

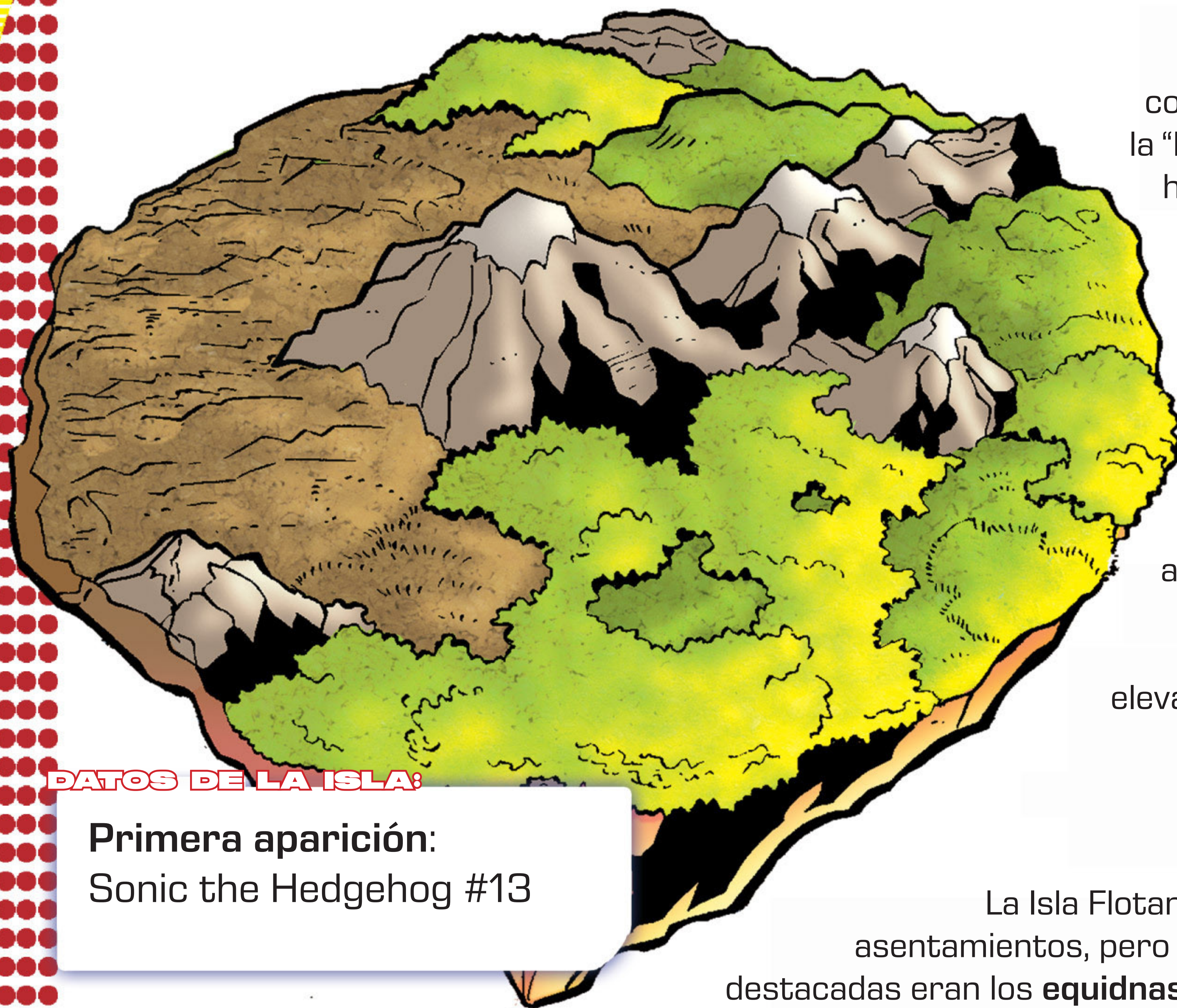
TOBOGÁN SECRETO A LA CASA CLUB DE LOS FREEDOM FIGHTERS



SONIC OBSERVA COMO KNOTHOLE ARDE HASTA LOS CIMIENTOS



ANGEL ISLAND



DATOS DE LA ISLA:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #13

Angel Island fue conocida primero como la “Isla Flotante”. Se creó hace seiscientos años, cuando los científicos **Jordann y Kayla-La** descubrieron que el **Gran Cometa Blanco** estaba a punto de chocar contra **Echidnaópolis**. Con la ayuda de las **hormigas de fuego** y muchas **Esmeraldas del Caos**, elevaron un enorme trozo de tierra desde **Downunda** hasta el cielo.

La Isla Flotante albergaba muchos asentamientos, pero las comunidades más destacadas eran los **equidnas** de Echidnaópolis y el

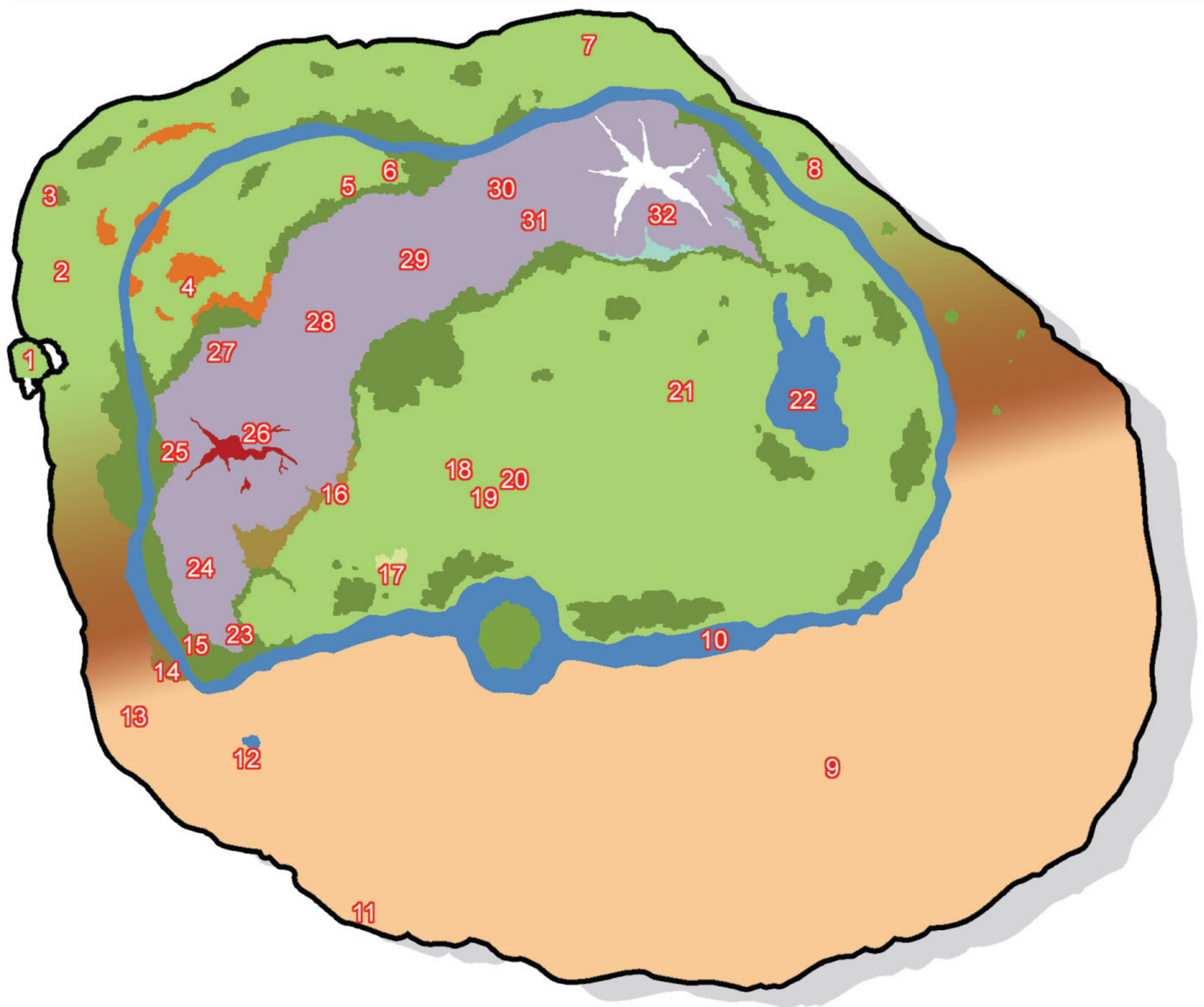
Régimen Dingo de Cave Canem. Las tensiones entre ambos eran elevadas debido a que el Régimen Dingo solía asaltar a sus vecinos en busca de tecnología. El punto de ruptura llegó cuando los dingos desencadenaron un ataque nuclear. El ataque fue frustrado, pero la isla quedó arruinada por la lluvia radiactiva. El **Guardián Hawking** utilizó la investigación de **Dimitri** para trasladar cada asentamiento a su propia **zona de bolsillo** mientras él y la **Hermandad** supervisaban la limpieza de la isla. Se tardó más de cien años en devolverla a su esplendor natural, pero finalmente casi todas las sociedades volvieron a prosperar en la isla.

El **parque de atracciones Happyland** fue erigido de la noche a la mañana por el **Dr. Ivo Robotnik** como complot para destruir a los **Freedom Fighters**. Los efectos del **Ultimate Anihilator** acabaron con todas las zonas de bolsillo, destruyendo Cave Canem en el proceso y devolviendo Echidnaópolis a la isla. La isla pasó a llamarse “Angel Island” en honor a la lejana antepasada de **Knuckles, Angel-La**. Poco después, el **Imperio Eggman** invadió la isla y destruyó Echidnaópolis al tiempo que establecía una nueva versión de Cave Canem. El Régimen Dingo tomó brevemente el control de la isla, pero su ciudad fue aniquilada por el cuarto **Enerjak**.



**ISLA SANTUARIO, ACTUAL HOGAR
DE LA ESMERALDA MAESTRA**

Angel Island, a pesar del caos, sigue siendo hermosa. Las **Montañas Espina Dragón** se elevan en su centro y el **Río Eterno** serpentea formando un anillo alrededor de la isla. En **Marble Garden** resplandecen en las selvas, mientras que las secuoyas y los hongos gigantes dominan **Mushroom Hills**. El **desierto de Sandópolis** ocupa casi la mitad de la isla y esconde muchos secretos. Los camaleones se mantienen aislados en el **Rainbow Valley**, mientras que los restos del Régimen Dingo se reagrupan en torno al **Oasis del Lago Azul**, en las profundidades del desierto. Knuckles y los Chaotix vigilan la **Esmeralda Maestra**, que ahora mantiene en alto toda la isla desde la pequeña **Isla Santuario**. Mientras tanto, **Hidden Palace Zone** y **Hydro City** descansan en el corazón de la isla, guardando muchos misterios sin resolver.



- 1) Isla del Santuario 2) Launch Base 3) Strawberry Fields 4) Mushroom Hills 5) Hydro City 6) Swampy Swamp 7) Parque de atracciones Happyland 8) Complejo Real 9) Desierto de Sandopolis 10) Río Eterno 11) Ruinas de Tasmania 12) Oasis del Lago Azure 13) Zona Prohibida 14) Refugio 15) Gran Conservatorio 16) Colina Hormiga de Fuego 17) Rainbow Valley 18) Cueva de Knuckles 19) Ruinas de Echidnaópolis 20) Cave Canem 21) Base destruida de la Legión Oscura 22) Lago Nessie 23) Monte Destino 24) Marble Garden 25) Colina Rocosa 26) Lava Ree 27) Montaña Roja 28) Monte Osohai 29) Hidden Palace 30) Monte Trueno 31) Sky Sanctuary 32) Ice Cap

FEDERACIÓN UNIDA

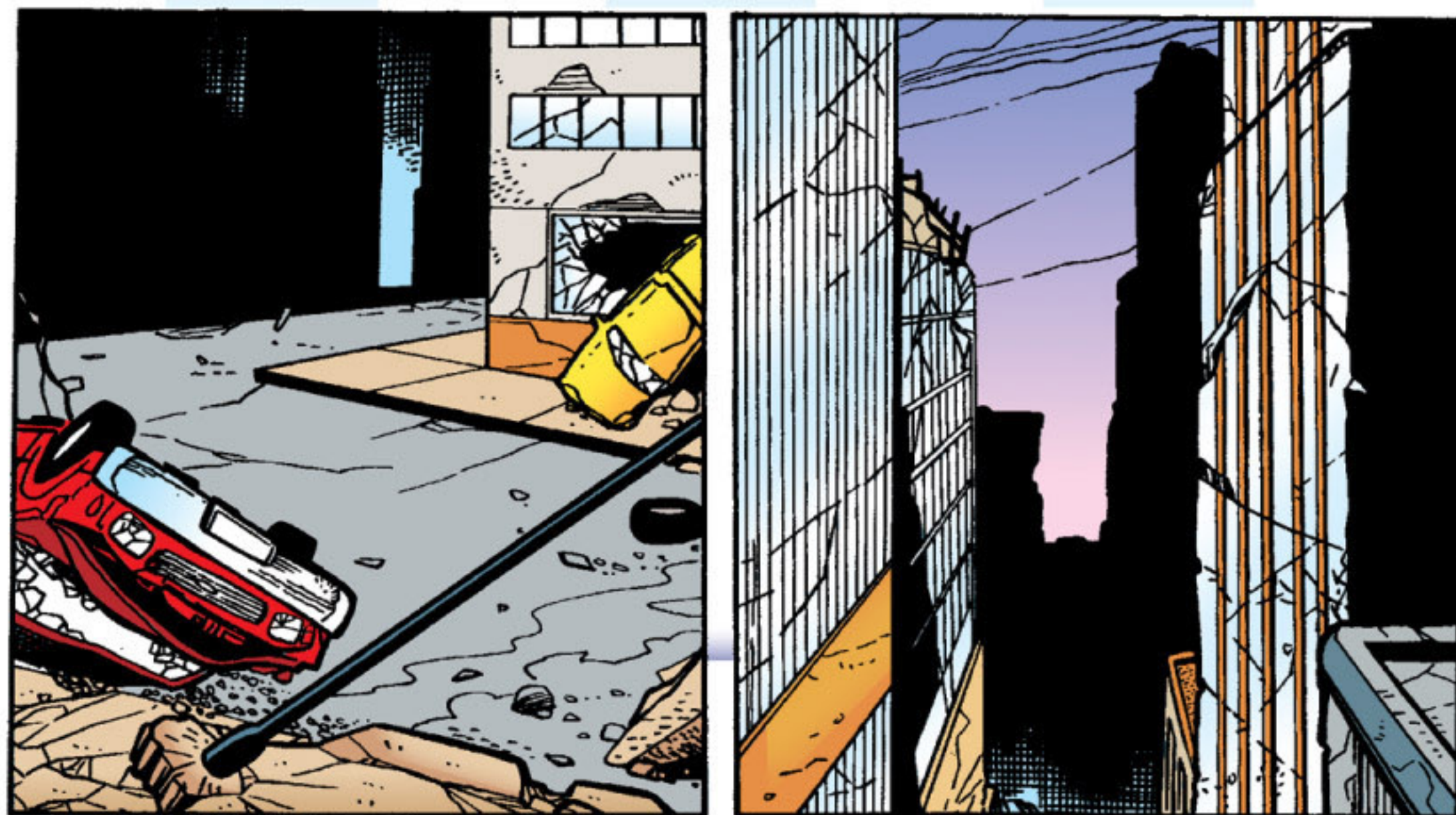
Hace decenas de miles de años, los **Xorda** invadieron la **Tierra**, destruyendo casi toda la vida. Casi sin tiempo para prepararse, se construyeron algunas ciudades ocultas. Sólo una fracción de la humanidad sobrevivió en estas ciudades mientras el resto del planeta era remodelado por las **Bombas Genéticas**. Pasó el tiempo, los continentes se desplazaron, llegaron las Esmeraldas del Caos y los **mobianos** rebautizaron el mundo como "Mobius". El puñado de ciudades ocultas sobrevivieron siendo autosuficientes.

A medida que Mobius avanzaba alrededor de los humanos restantes, establecieron una red de comunicación y comercio. Este fue el comienzo de la Federación Unida. Con el tiempo, la organización adquirió una estructura formal. Cada ciudad actuaba como su propio país y elegía una forma diferente a su gobierno. Cada gobernante representaba a su ciudad-estado y servía de consejo al **Presidente de la Federación Unida**, que preside desde **Ciudad Central**. Para protegerse mutuamente del mundo exterior, cada ciudad-estado juró guardar el secreto de su existencia. Si una era descubierta, debía actuar como lo único que quedaba del viejo mundo para proteger a las demás. La segunda línea de defensa eran los **Guardianes Unidos de las Naciones**, o **G.U.N.** Cada ciudad-estado tenía un comandante que dirigía las fuerzas locales y todas ellas a su vez respondían ante un único comandante de **G.U.N.** Esta persona servía únicamente al presidente.

DE IZQUIERDA A DERECHA: LA PRINCESA ELISE, EL PRESIDENTE, EL GENERAL TOWER, EL ALCALDE BULLYANI



La Federación Unida fue descubierta por sus primos genéticos, los **Overlanders**. Ambos se unieron en el “Proyecto Herencia”, cuyo objetivo era reintroducir a los humanos en el mundo y compartir sus culturas. Al final de la **Gran Guerra**, el proyecto Herencia permitió que aproximadamente un tercio de los overlanders emigraran a la Federación Unida.



**STATION SQUARE
DEVASTADA POR LA
GUERRA TRAS EL ATAQUE
DE PERFECT CHAOS**

Muchos de los esfuerzos del **Imperio Eggman**, incluidos los vínculos con el “Proyecto: Shadow”, obligaron a **Station Square** a salir a la luz. Esto sirvió para establecer contacto entre ellos y el **Reino Acorn**; aunque inicialmente tenso, esto permitió a los Overlanders que regresaban de su fallida misión espacial encontrar un hogar en Station Square. Ahora, gran parte de la Federación Unida es conocida por **Mobius**. Exponerse al Imperio Eggman es un movimiento arriesgado, pero el pensamiento actual es que un frente unido públicamente es mejor que esconderse y esperar lo mejor. Dicho esto, aún puede haber otras pequeñas ciudades o núcleos de civilizaciones de la “Vieja Tierra” escondidos por todo Mobius.

**STATION SQUARE ANTES
DE LA INVASIÓN XORDA**



ROBOTRÓPOLIS/ VIEJA MOBOTRÓPOLIS

Mobotrópolis era la capital del **Reino Acorn** y un testamento de la visión del **rey Alexander Acorn** de una nación construida sobre la cooperación de todo tipo de mobianos. Construida para coexistir con la naturaleza, la ciudad avanzó enormemente con la llegada de la energía limpia de los Anillos de Poder, aunque el nivel tecnológico de la ciudad siguió siendo básico. Sus recursos eran aprovechados por sus ciudadanos y ansiados por los **overlanders** del norte. Basándose en viejas hostilidades y pretensiones por parte de ambos lados, los overlanders iniciaron la **Gran Guerra** y acabaron conquistaron Mobotrópolis. Los ciudadanos escaparon utilizando la red de alcantarillas para organizar una resistencia hasta que la ciudad fue recuperada. El cambio se produjo cuando el desertor overlanders **Julian Kintobor** aportó su genio al reino. Con armamento avanzado y las tácticas de la Vieja Mobotrópolis, se puso fin a la Gran Guerra y se reconstruyó la ciudad. Todo esto permitió la segunda de Julian. De la noche a la mañana, su ingenio, se volvieron contra la ciudad y ésta se transformó en Robotrópolis. Robotrópolis En esta se fabricaban los robots, armas y maquinaria que el **Dr. Ivo Robotnik** necesitaba para conquistar **Mobius**. A los ciudadanos que no se resistieron a su toma del poder se les permitió vivir y trabajar en paz durante un tiempo, pero finalmente fueron robotizados. Durante diez años, la ciudad fue su capital mientras los **Freedom Fighters** intentaban sabotearla. Durante este tiempo, la ciudad sufrió un gran terremoto y dos pequeños incidentes nucleares, pero se las arregló para sobrevivir. La ciudad fue reconquistada brevemente y rebautizada como "Mobotrópolis" al final de la **Primera Guerra de Robotnik**. Sufrió una lluvia de meteoritos antes de ser recuperada por el Dr. Eggman al comienzo de la **Segunda Guerra de Robotnik**. El Dr.



LA EDAD DE ORO
DE LA ANTIGUA
ROBOTRÓPOLIS

DATOS DE LA CIUDAD:

Primera aparición:

Sonic the Hedgehog #0

ROBOTRÓPOLIS TRAS EL GOLPE DE ESTADO DE JULIAN

planeaba resistir el ataque bajo un campo de fuerza y dejar que el mundo exterior sufriera, pero **Sonic** y **Tails** consiguieron invertir la situación. Los misiles volaron la ciudad y la ruina nuclear quedó contenida dentro de la cúpula de energía. Todo lo que queda de Mobotrópolis original es un páramo inhabitable.

PAÍS MISTERIOSO DE LOS GATOS Y BIG THE CAT Y FROGGY

Los **Guerreros Felidae** del **País Misterioso** controlan la mayor parte de la región sur de **Soumerca**. Algunos territorios están en disputa con la recientemente reformada **Nación de la Manada de Lobos del norte**. Los Felidae tienen una forma peculiar de gestionar la autoridad y la jerarquía en su sociedad. La posición y la identidad dependen de la vestimenta de cada uno. Por ejemplo, la **reina Hathor** del País Misterioso se considera (e incluso actúa) como una ciudadana normal a menos que lleve su manto. Cuando viste como la reina, se “transforma” en el papel. Los Felidae también son marcadamente brutales, y los duelos para poner fin a las disputas y la pena capital son la norma. Ni siquiera los niños tienen piedad en este cruel sistema. Esto puede tener su origen en sus relaciones con la **Segunda Colonia de Echidnaópolis**. Los Felidae no acogieron bien a los colonos de **Albion** y se encontraron con la violenta resistencia de los clanes **Knuckles** y **Nocturnus**, que se negaron a ceder las tierras que habían reclamado para sí. De no haber mediado circunstancias anómalas, los tres pueblos podrían haberse matado entre sí. El estilo de vida violento no es para todos. Aunque en la costa este vive una comunidad considerable, muchas otras tribus e individuos más pequeños -como Big the Cat- viven por toda la región. No todas estas tribus más pequeñas siguen las costumbres brutales de la comunidad más grande, pero la práctica de identificar la posición de uno a través de su atuendo sigue siendo un rasgo bastante constante.

Big the Cat vivía principalmente solo en las selvas de Soumerca y rara vez se relacionaba con su pueblo. Sus costumbres le resultaban demasiado complicadas y violentas. Big se dedica a una vida de ocio y a la búsqueda de peces. Big no es muy brillante, y su sencillez le confiere un carácter infantil. Aunque es un alma gentil y bondadosa, su mirada fija a veces puede inquietar a la gente. La compañero y mejor amigo de Big es una rana **Mobini** llamada Froggy. Froggy los confundió a los dos en una gran aventura cuando ingirió accidentalmente la cola que le faltaba a **Chaos** y quedó poseído por este. Esto le convirtió en objetivo del **Dr. Eggman** y Big lo arriesgó todo para rescatar a su amigo. La amabilidad de Big hacia los forasteros acabó por exiliarle de la región, por lo que se trasladó a **Nueva Mobotrópolis** y ahora forma parte del **Equipo Freedom**.

DATOS DEL PAÍS Y PERSONAJE:

Primera aparición (Guerreros Felidae y Big the Cat): Sonic the Hedgehog #80

Habilidades (Big): **Superfuerza** - Aunque no se ha probado, Big podría ser la cosa físicamente más poderosa de la historia.

Pesca - Big es un pescador experto que puede lanzar su sedal con una precisión milimétrica.



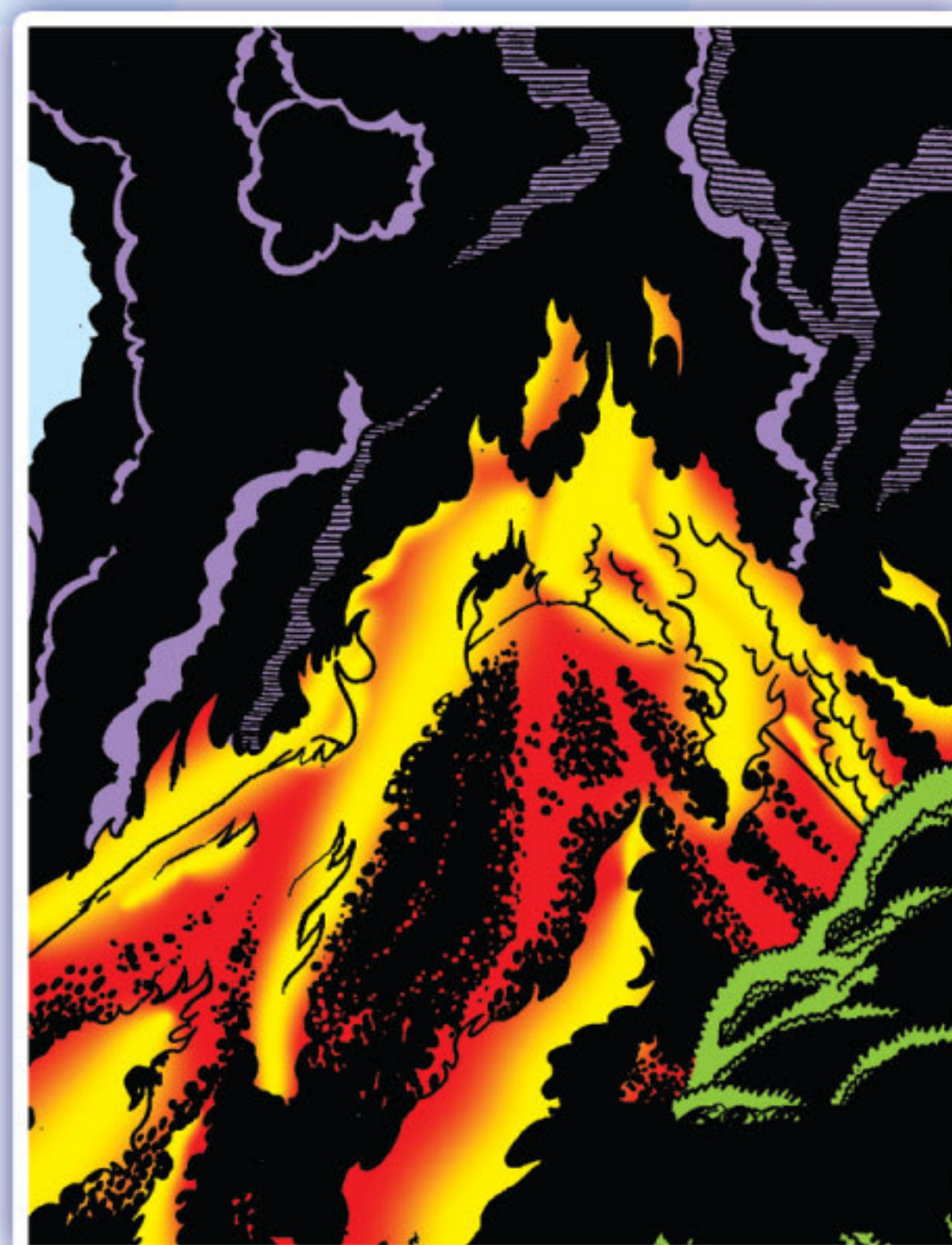
REINO DRAGON

DATOS DEL REINO:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #60

El Reino Dragón se refiere a la extensa región que domina la mayor parte de **Yurashia**. La leyenda dice que fue el lugar de nacimiento de los dragones y que su geografía única se debe a sus épicas batallas. Con el tiempo, los dragones se dieron cuenta de la insensatez de sus guerras y abandonaron la región, dejando tras de sí una profecía según la cual, si la tierra volvía a sumirse en la confusión, sería salvada por el **Rey Lodo Dorado**. Esta leyenda es el origen de los **Templos del Loto Dorado**, que promueven la paz a través de la meditación y esperan la llegada del Rey. Estos templos son frecuentados por el “Pueblo Libre”, los granjeros, artesanos y aldeanos que viven sin ninguna afiliación, a excepción de sus hogares natales.

Sin embargo, la región está muy dividida. Cuatro **clanes ninja** distintos, o “Casas”, están en constante conflicto. Cada Casa está gobernada por una “Novia”, además que todos los miembros de cada clan son de la misma especie.. Estas Casas fueron desafiadas por el **Dominio de Hierro**, fuerzas locales al servicio del **Imperio Eggman**. Aunque el **Pueblo Libre** sólo quiere la paz, la lucha por el poder siempre ha estado presente. Recientemente se ha producido un cambio drástico en el statu quo; con la **muerte de la Novia Rich Nights**, el **Clan Yagyu** se ha disuelto en bandas de ladrones dirigidas por los **Señores Yagyu**. El Dominio de Hierro ha caído, mientras que el **Clan Raiju** ocupa su lugar como agentes del Imperio Eggman. Mientras tanto, el Pueblo Libre tiene por fin un campeón. **Monkey Khan** ha aceptado el título de **el Rey de la Gente Libre** y trabaja para negociar la paz y la igualdad para todos. Si fracasa, tiene el poder de proteger a los que no pueden protegerse a sí mismos.



MONTE
STORMTOP
ARDIENDO



LA FORTALEZA
DE HIERRO



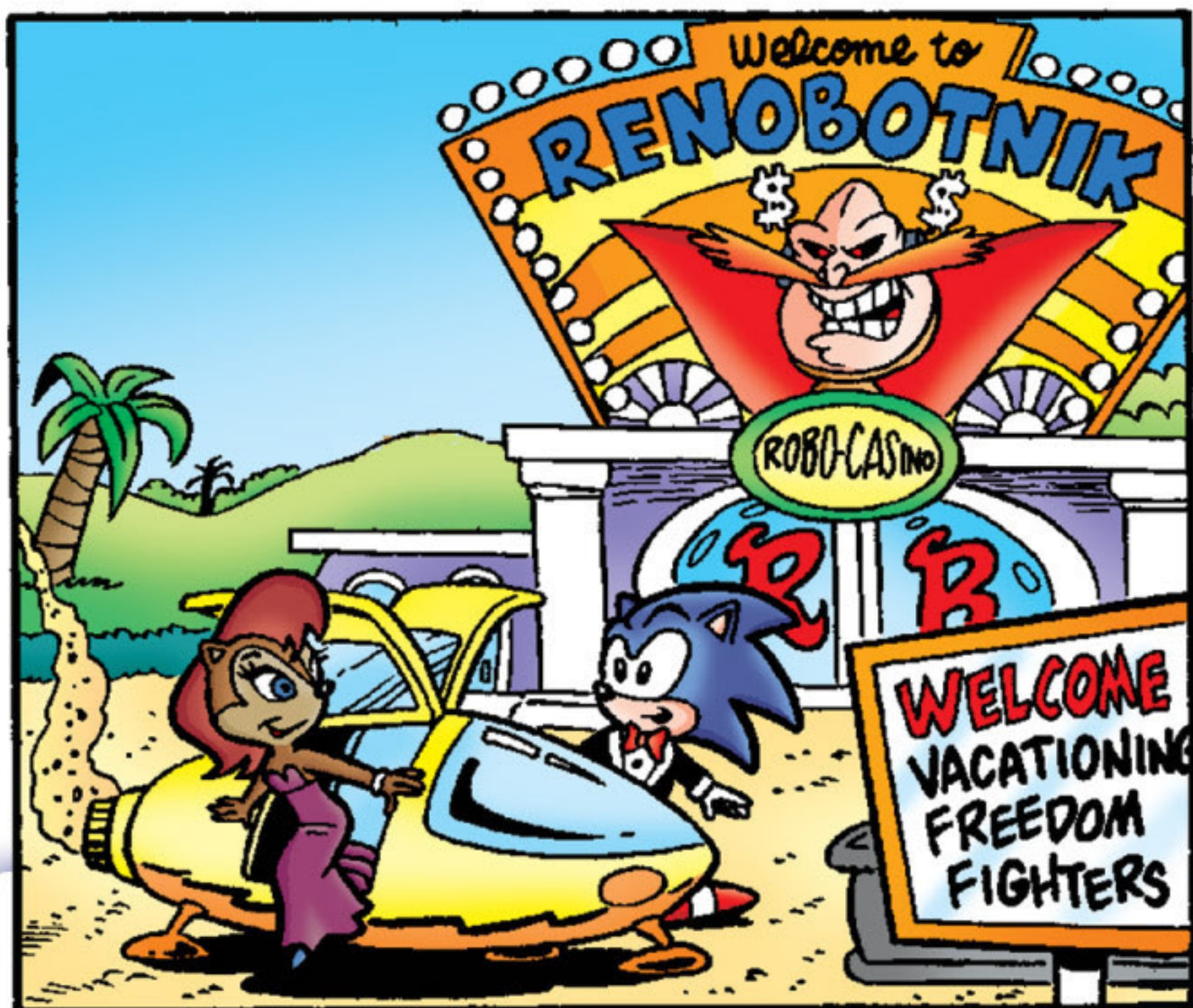
CASINO NIGHT

DATOS DE LA ZONA:

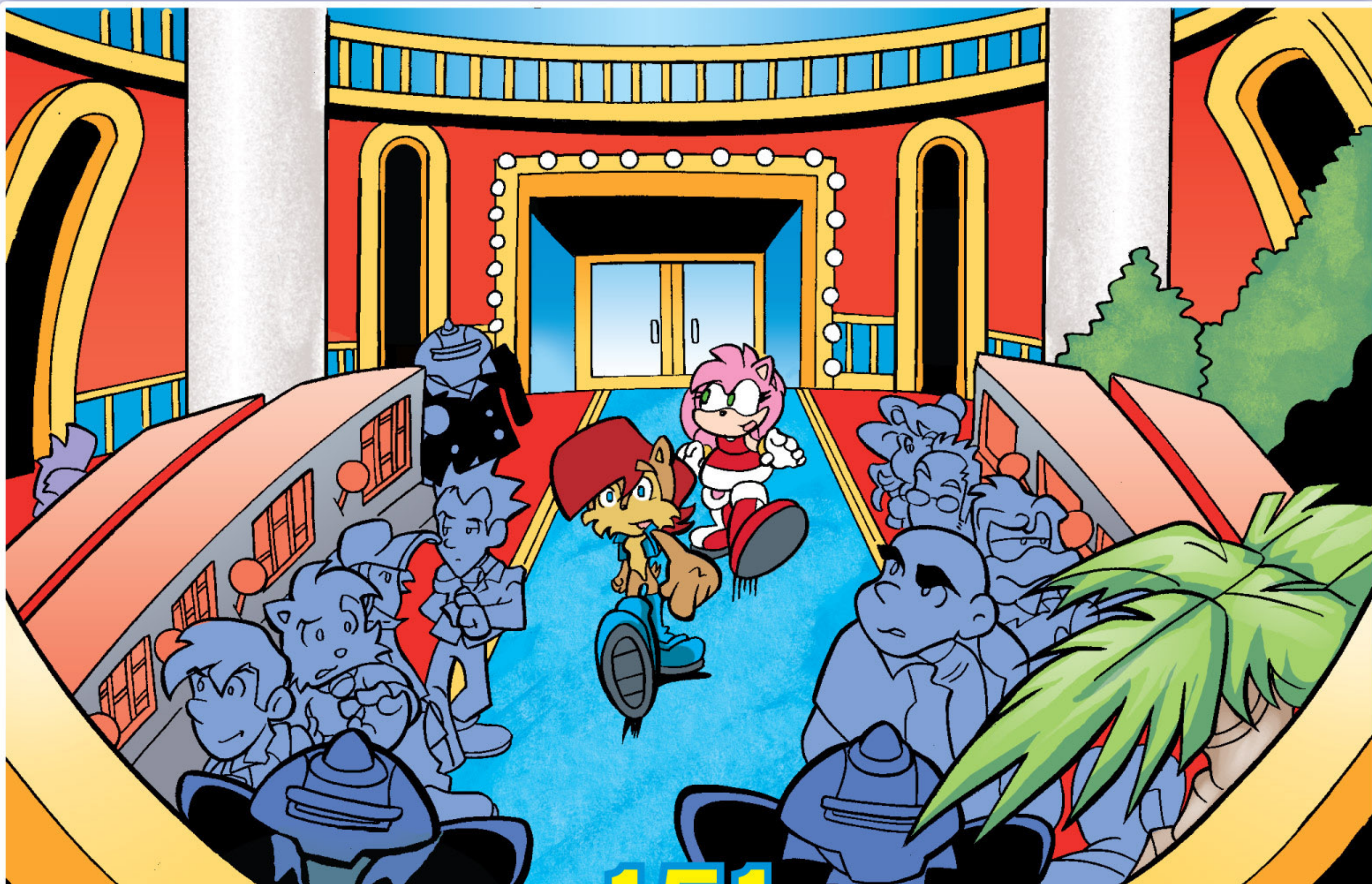
Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #1

Casino Night fue en su día un resort de apuestas creado por el **Dr. Ivo Robotnik** como trampa para los Freedom Fighters. Al principio estaba ocupado exclusivamente por **badniks**, pero fue destruido y luego reconstruido. Al final de la **Primera Guerra de Robotnik**, cayó en el olvido. Finalmente fue redescubierta por **Mammoth Mogul**.

Cansado de que sus planes de dominación del mundo se vieran frustrados por niños, Mogul centró su energía (y la enorme riqueza adquirida a lo largo de su vida) en reacondicionar el casino. A los antiguos badniks, incluidos los **SWAT Bots**, se les dio un nuevo propósito, que aceptaron con gratitud. Se presentó como un complejo turístico legítimo y rápidamente se convirtió en una atracción no sólo para los lugareños, sino incluso para aquellos tan lejanos como la **Federación Unida**. Sin embargo, Mogul no se había convertido en un hombre de negocios totalmente legítimo. Adquirió y trasladó el **Bottom of the Barrel Bar and Grill** y lo conectó al casino. El “BBB&G” era un antro de mala muerte donde se reunía lo más bajo de lo bajo, y así sigue siendo bajo el mando de Mogul. Ahora Mogul preside un imperio económico que crece lentamente mientras vigila de cerca **los bajos fondos de Mobius**. Utiliza su poder e influencia en su propio beneficio, causando un sinfín de problemas a **Sonic** y a los **Freedom Fighters**.



SONIC Y SALLY HACEN SU PRIMERA VISITA A CASINO NIGHT



BOSQUE DEERWOOD

DATOS DE LA ZONA:

Primera aparición:
Sonic the Hedgehog #58

El bosque de Deerwood es muy parecido al **Gran Bosque**, pero está dominado principalmente por pinos y otros árboles de hoja perenne. Cubre casi toda **Mercia** y rodea la capital, **Snottingham**. Dentro del bosque se encuentra el **Never Lake**.

Los altísimos y centenarios árboles de Deerwood lo convierten en la morada perfecta para los asediados habitantes del **Reino de Mercia** y se considera un refugio seguro. Enormes redes de aldeas en las copas de los árboles se extienden casi a lo largo de todo el bosque y constituyen posiciones defensivas ideales contra las fuerzas hostiles.

El bosque de Deerwood también sirve de escondite, hogar oculto y rústico de los **Freedom Fighters de Mercia** y su aldea secreta de **Hideaway**.



ROB Y KNUCKLES ESPÍAN AL
SHERIFF DESDE LOS ALTOS
ÁRBOLES DE DEERWOOD



EN LAS COSTAS DE MERCIA, CERCA DE LA
ANTIGUA Y OCULTA CIUDAD EQUIDNA DE ALBION.



DOWNUNDA

DATOS DEL CONTINENTE:

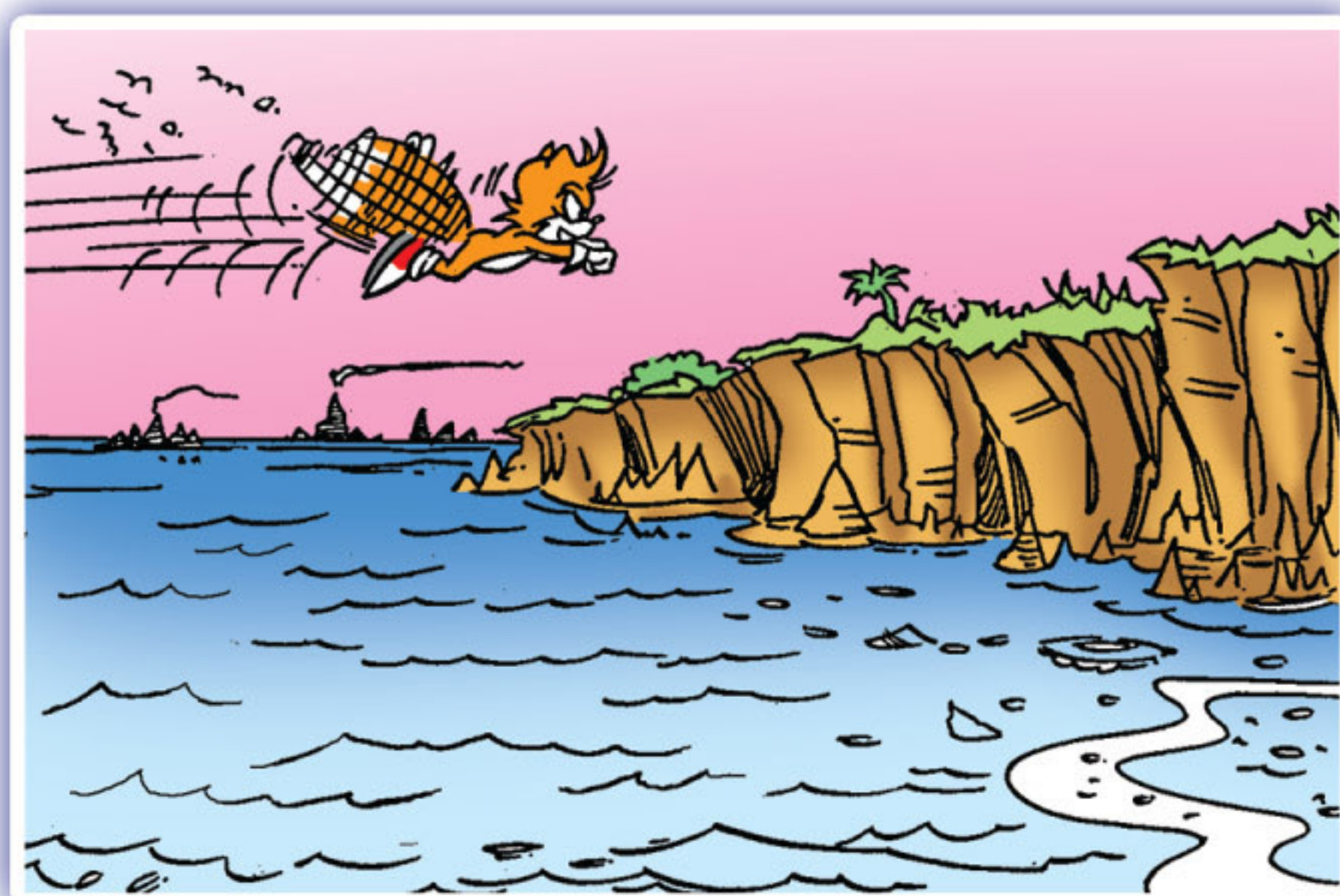
Primera aparición:
Tails #1

Downunda es una isla-continente situada en las aguas meridionales de **Mobius**. Es el hogar original de muchas razas mobianas únicas, como los **Demonios de Tasmania** y las **Hormigas de fuego**. El **Gran Cráter**, antiguo lugar de descanso de Angel Island, fue el lugar donde **Athair** pasó mucho tiempo meditando y en ocasiones ha servido de base de operaciones para el subjefe residente del **Imperio Eggman**.



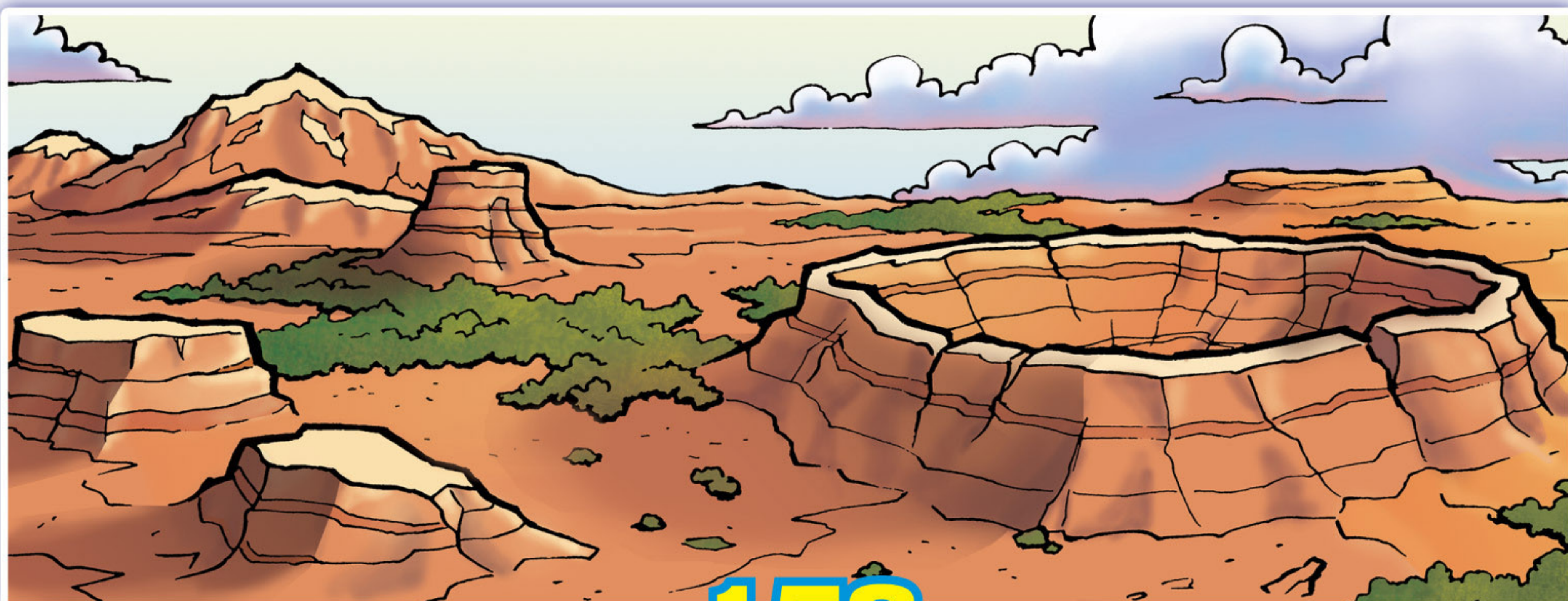
CUARTEL GENERAL DE LA EGG
LEGIÓN OSCURA DEL DR. EGGMAN
EN EL GRAN CRÁTER

La región fue a menudo aterrorizada por el malévolo **superbadnik Crocbot**, pero fue liberada por los **Freedom Fighters de Downunda**. Ahora, sin embargo, la tierra está amenazada por la división residente de la **Egg Legión Oscura**. También hay muchos asentamientos a lo largo de la isla, como la ciudad costera de **Priscilla**, fundada como colonia para el **Reino Acorn** hace muchos años. Como tal, muchos son ciudadanos del **Reino Acorn**.



TAILS SE ACERCA A
DOWNUNDA DESDE SUS
COSTAS NOROCCIDENTALES

El lugar sigue lleno de secretos, entre ellos el legendario **Bunyip**. Esta enorme y mítica bestia tiene un poder increíble, pero pocos la han visto. Suele descansar pacíficamente en los ríos de agua del continente pero, debido a la contaminación causada por el Imperio Eggman, se vio empujado a recurrir a la violencia. Una vez más, fueron los esfuerzos de los Freedom Fighters de Downunda los que salvaron el día.



OCEANOS Y ARTICO

DATOS DE LA ZONA:

Primera aparición:

Manada de Morsas:

Sonic the Hedgehog #31

Los océanos de **Mobius** están prácticamente inexplorados. Es de suponer que el **Imperio Eggman** no dejaría que una parte tan grande del mundo quedara intacta, pero su único esfuerzo conocido para explorarla llegó en forma del **superbadnik Octobot**.

Los océanos están protegidos por los **Freedom Fighters del Océano** y rebosan vida. Innumerables especies de peces **Mobini**, corales y otra fauna y flora oceánicas llenan su interior. La mayoría de los mobianos del océano apenas están antropomorfizados, lo que difumina un poco la línea entre lo que se considera un “mobiano” y lo que es un “mobini”. Los océanos alimentan, y a su vez son alimentados por, los dos casquetes polares.

Normalmente denominados **Tundra del Norte** y **Tundra del Sur**, también están en gran medida inexplorados. La Tundra del Sur es la más árida, con sólo algunos vestigios de las **Guerras Olvidadas** que demuestran que alguien vivió allí en algún punto de la historia.

La Tundra del Sur es un poco más animada y alberga varias tribus, sobre todo la **Manada de Morsas** de la que procede **Rotor**. La manada pasa la mayor parte del día disfrutando del sol en la superficie, pero durante los casi seis meses de noche se retiran a la ciudad invertida y submarina de **Iceborough**, en el **Mar del Norte**.

El único peligro conocido es el División local de la **Egg Legión Oscura**, formado por orcas mejoradas cibernéticamente y dirigida por el malvado **General Akhlut**.



ROTOR JUNTO A SU FAMILIA

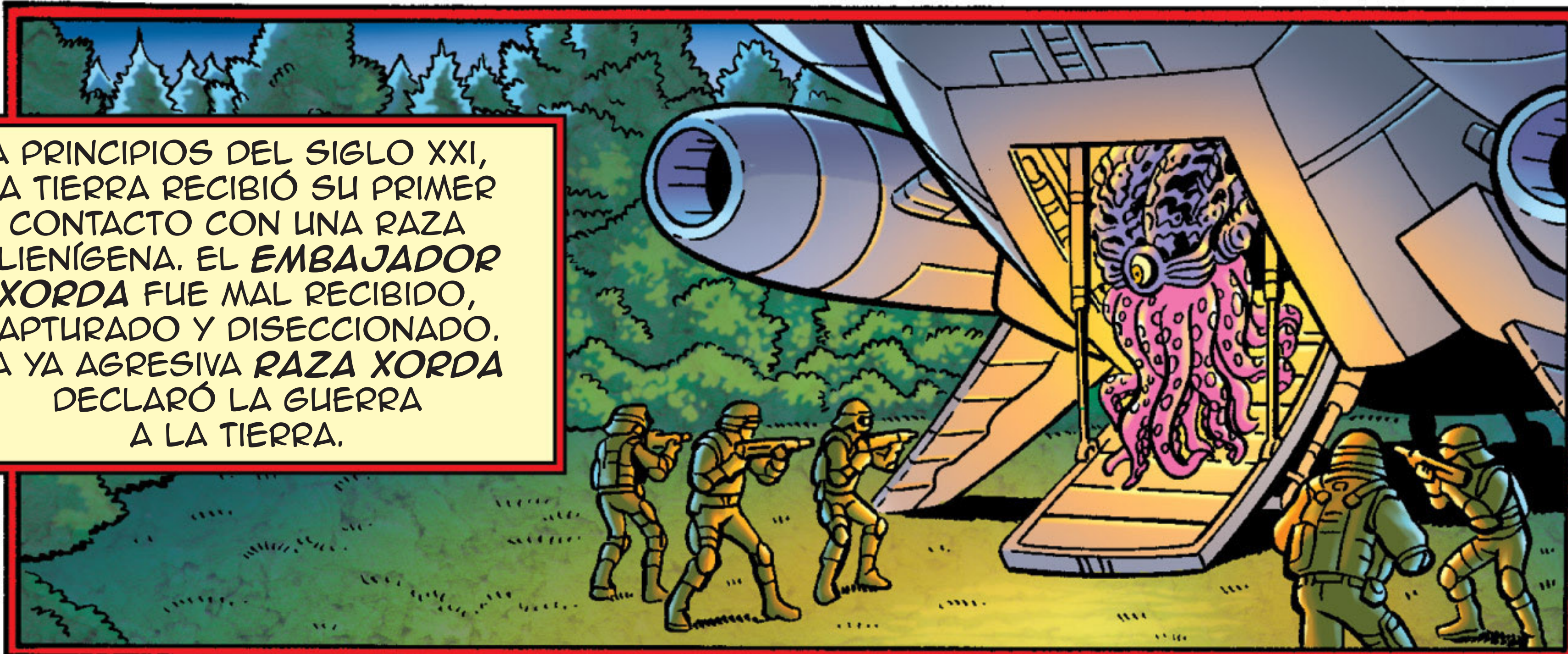


ICEBOROUGH

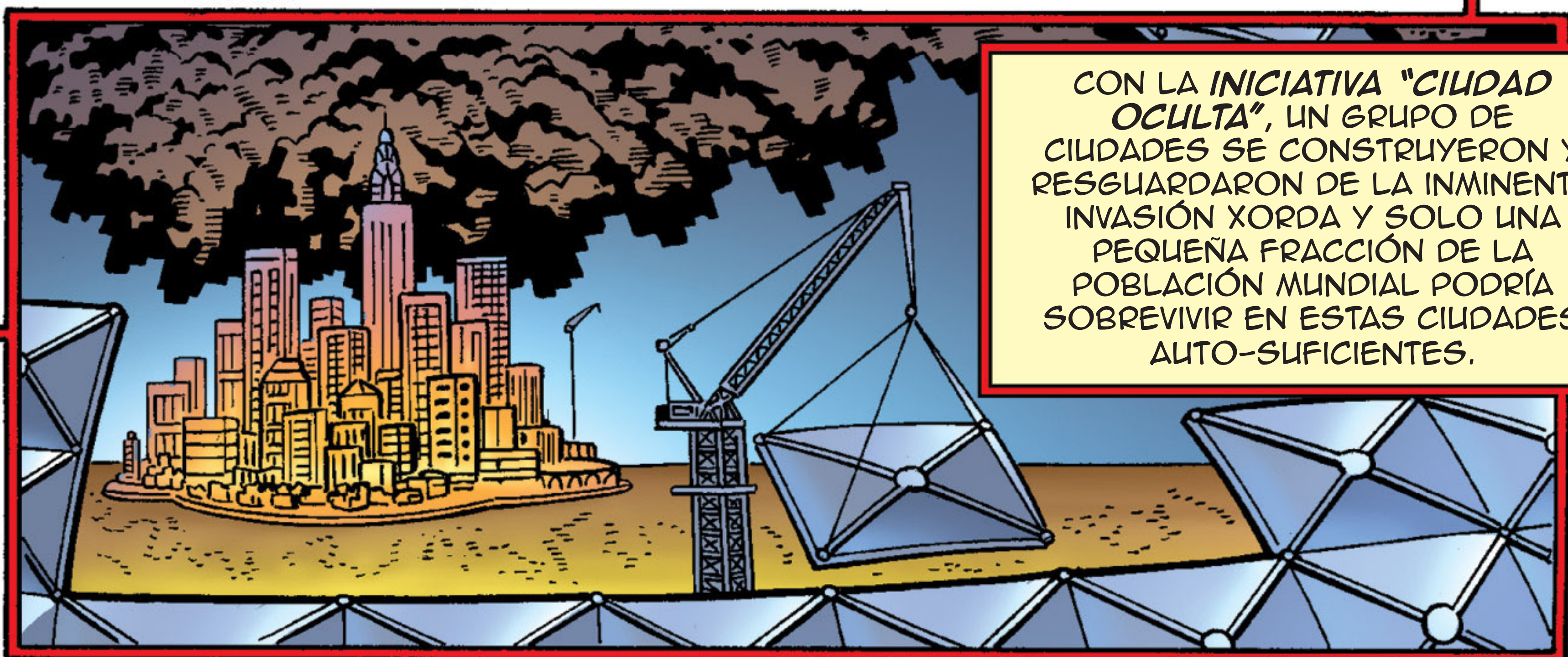
CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 1 LA BOMBA GENÉTICA

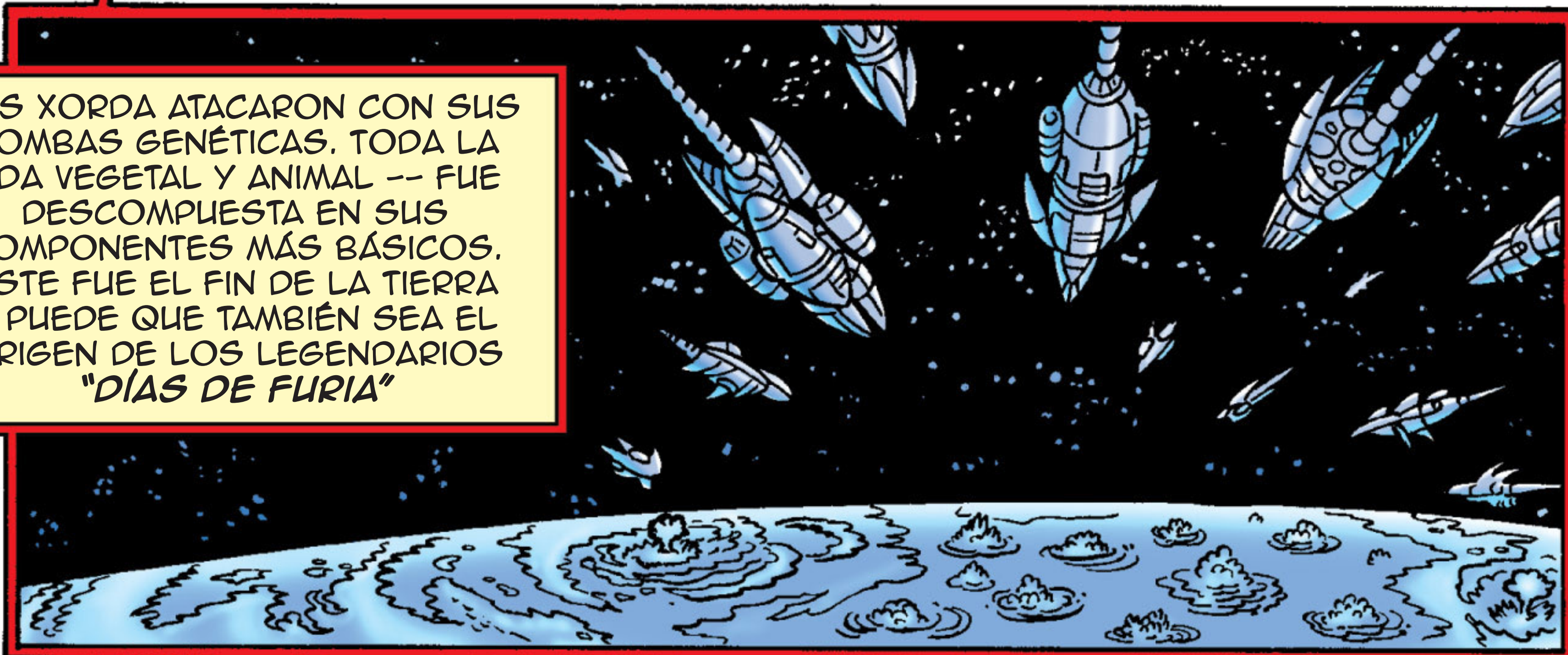
A PRINCIPIOS DEL SIGLO XXI, LA TIERRA RECIBIÓ SU PRIMER CONTACTO CON UNA RAZA ALIENÍGENA. EL **EMBAJADOR XORDA** FUE MAL RECIBIDO, CAPTURADO Y DISECCIONADO. LA YA AGRESIVA **RAZA XORDA** DECLARÓ LA GUERRA A LA TIERRA.



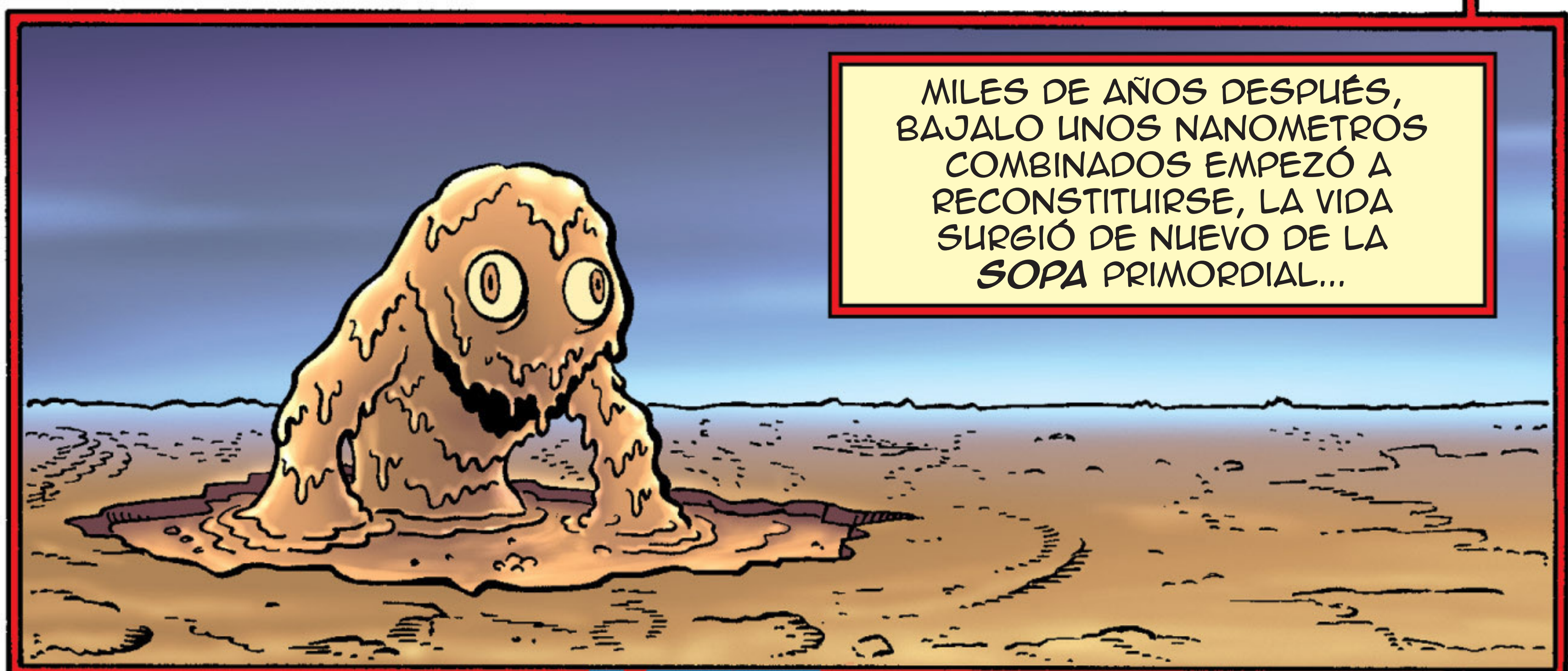
CON LA INICIATIVA "**CIUDAD OCULTA**", UN GRUPO DE CIUDADES SE CONSTRUYERON Y RESGUARDARON DE LA INMINENTE INVASIÓN XORDA Y SOLO UNA PEQUEÑA FRACCIÓN DE LA POBLACIÓN MUNDIAL PODRÍA SOBREVIVIR EN ESTAS CIUDADES AUTO-SUFICIENTES.



LOS XORDA ATACARON CON SUS BOMBAS GENÉTICAS. TODA LA VIDA VEGETAL Y ANIMAL -- FUE DESCOMPUESTA EN SUS COMPONENTES MÁS BÁSICOS. ESTE FUE EL FIN DE LA TIERRA Y PUEDE QUE TAMBIÉN SEA EL ORIGEN DE LOS LEGENDARIOS "**DÍAS DE FURIA**"



MILES DE AÑOS DESPUÉS, BAJALO UNOS NANOMETROS COMBINADOS EMPEZÓ A RECONSTITUIRSE, LA VIDA SURGIÓ DE NUEVO DE LA **SOPA PRIMORDIAL**...



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

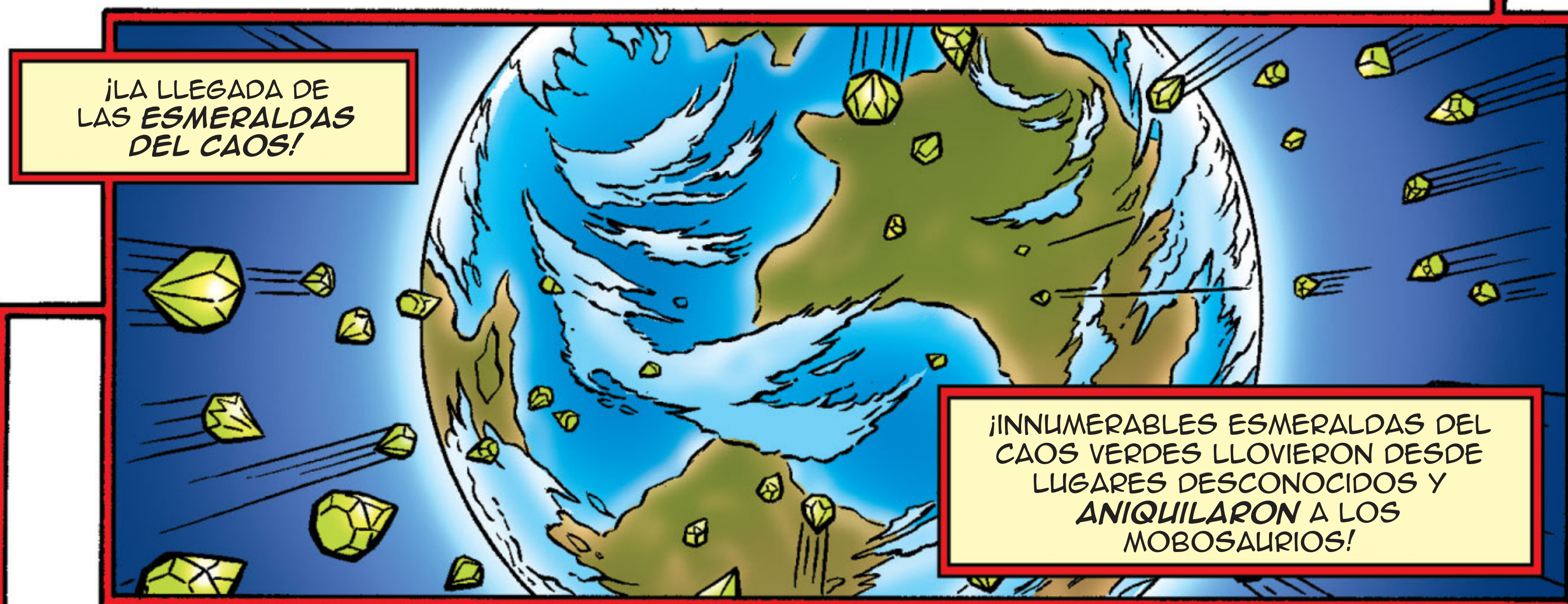
ACTO 2



LA CAÍDA DE LOS
MOBOSAURIOS

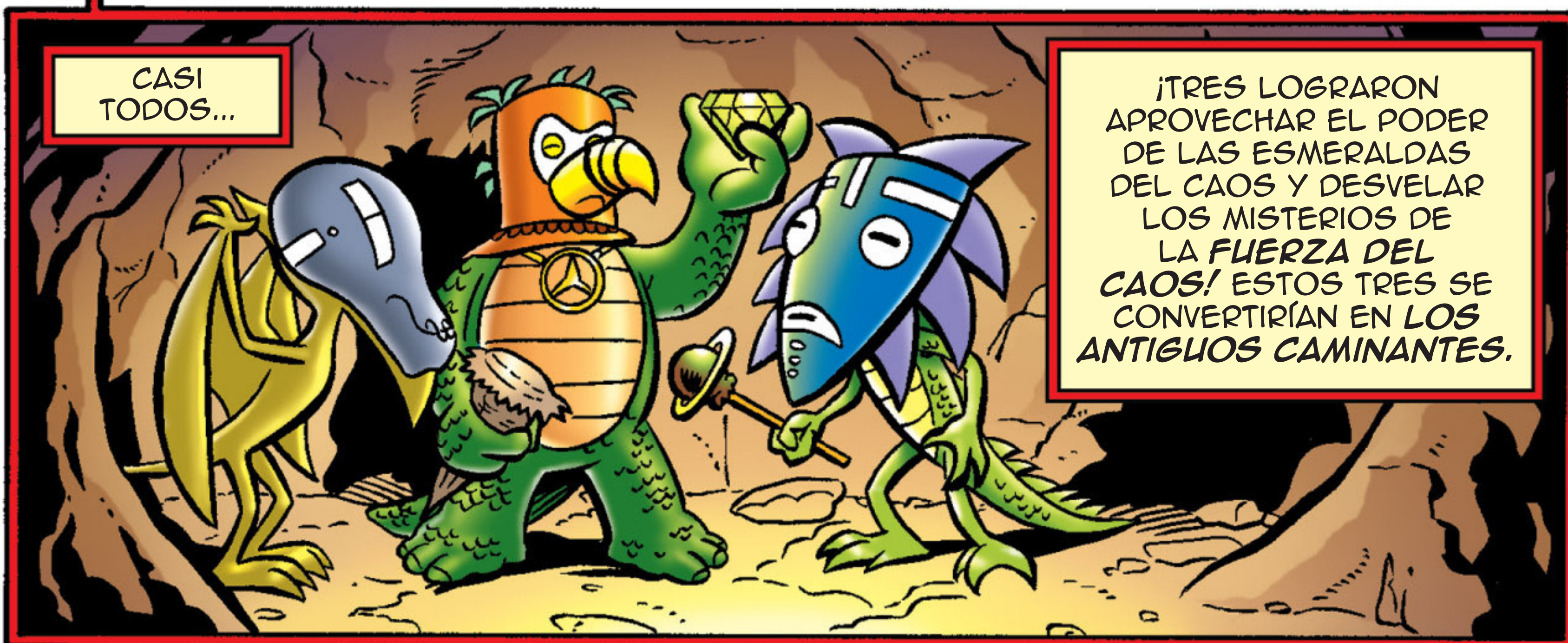


LOS PRIMEROS SERES EN RECLAMAR PLANETA FUERON LOS **MOBOSAURIOS**, AUNQUE SU ERA FUE BREVE.



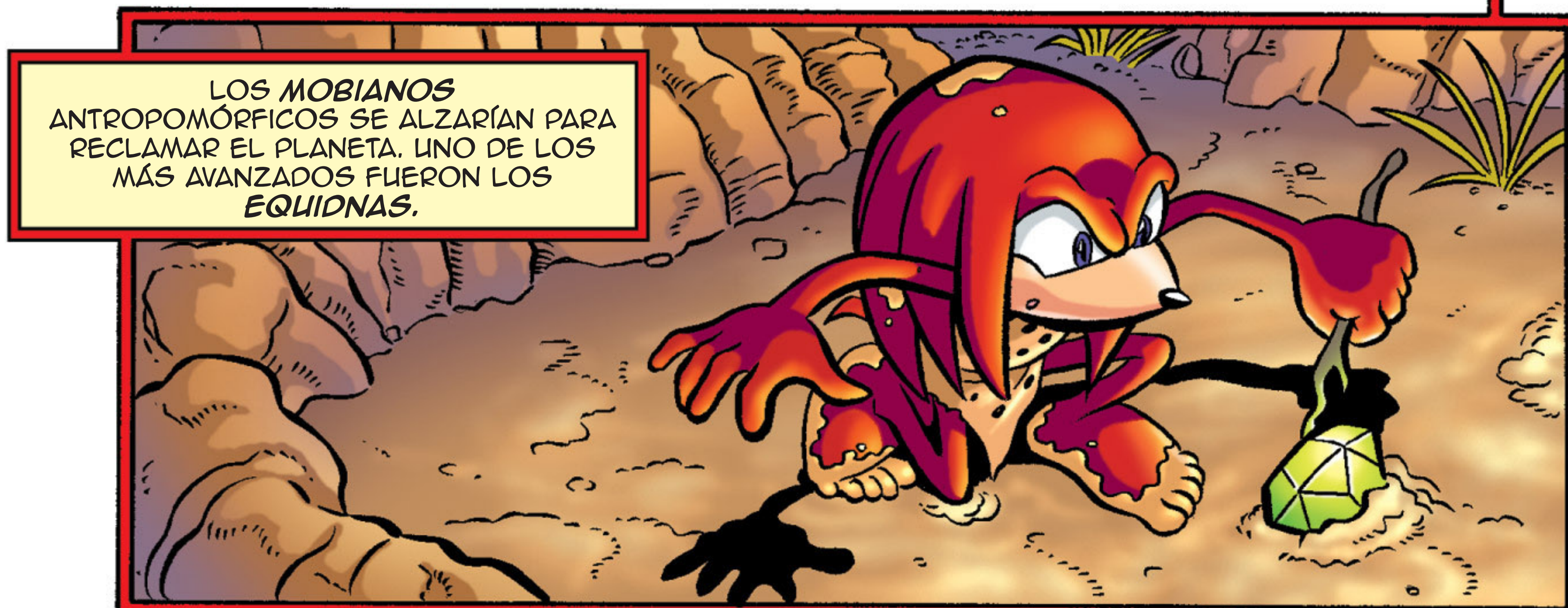
¡LA LLEGADA DE LAS **ESMERALDAS DEL CAOS**!

¡INNUMERABLES ESMERALDAS DEL CAOS VERDES LLOVIERON DESDE LUGARES DESCONOCIDOS Y **ANILARON** A LOS MOBOSAURIOS!



CASI TODOS...

¡TRES LOGRARON APROVECHAR EL PODER DE LAS ESMERALDAS DEL CAOS Y DESVELAR LOS MISTERIOS DE LA **FUERZA DEL CAOS**! ESTOS TRES SE CONVERTIRÍAN EN LOS **ANTIQUOS CAMINANTES**.

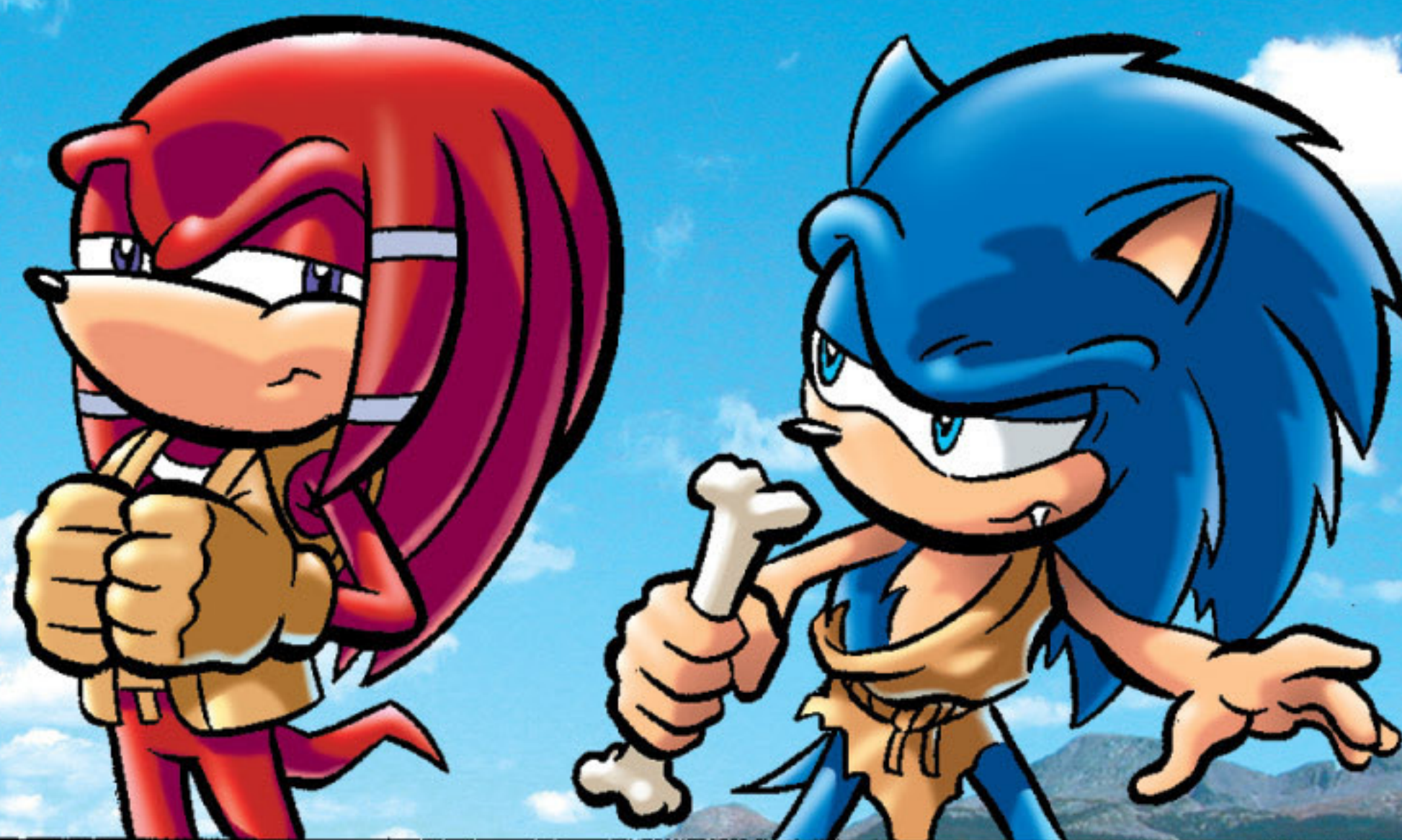


LOS **MOBIANOS** ANTROPOMÓRFICOS SE ALZARÍAN PARA RECLAMAR EL PLANETA. UNO DE LOS MÁS AVANZADOS FUERON LOS **EQUIDNAS**.

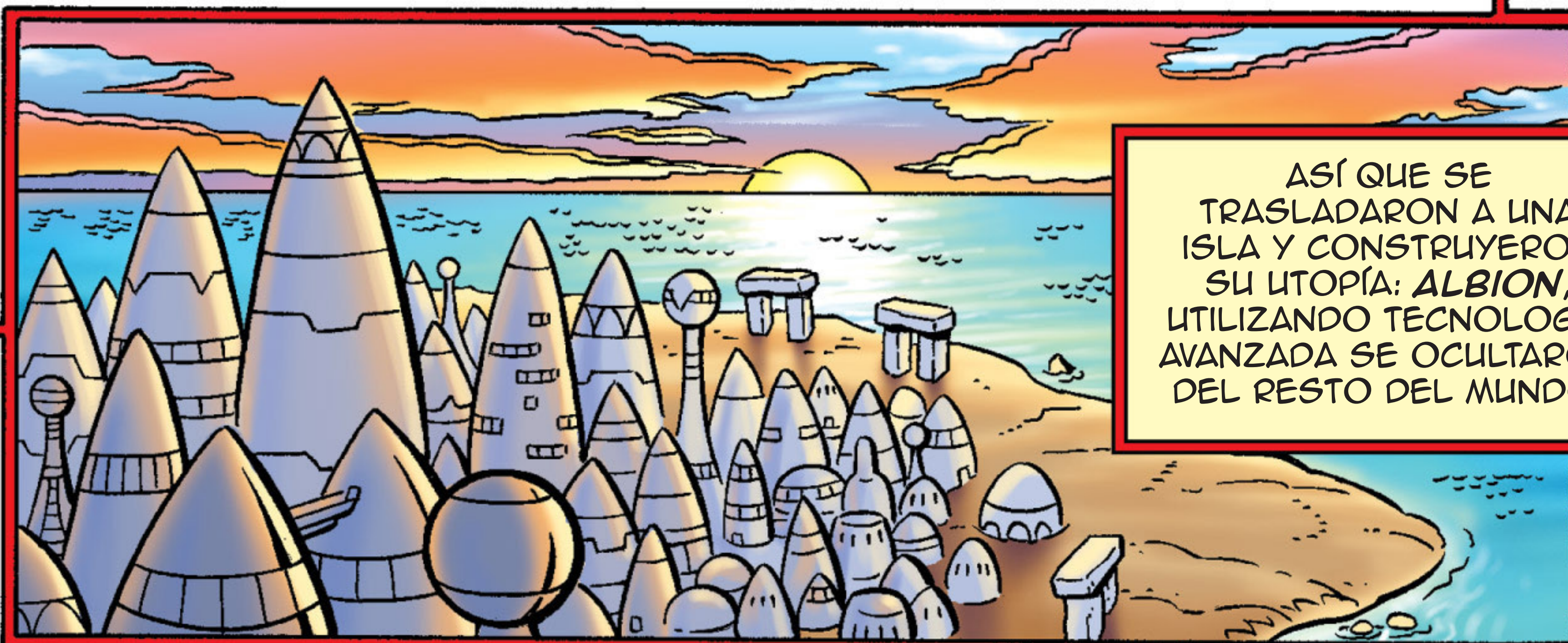
CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 3  EL ASCENSO DE ALBION

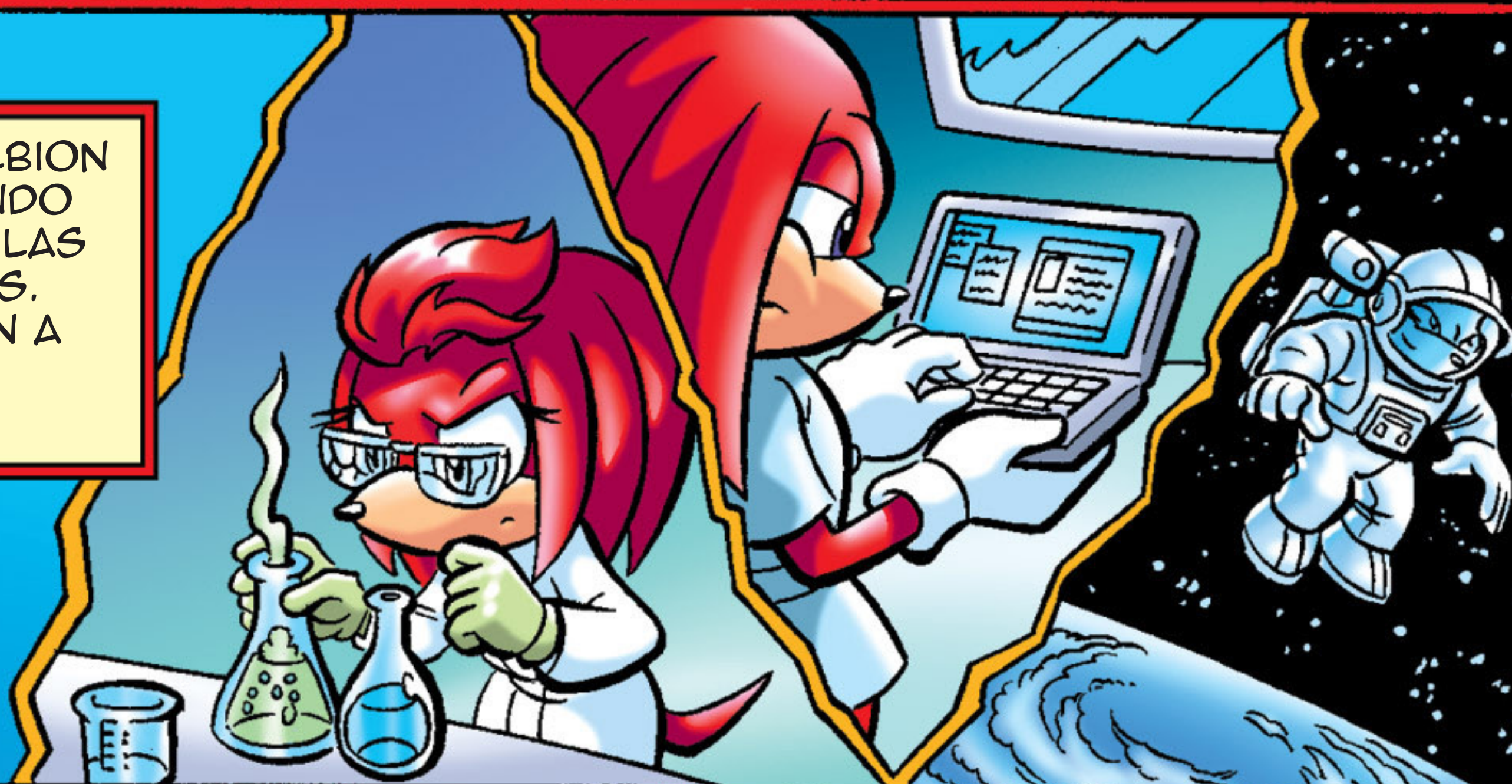
LOS EQUIDNAS EVOLUCIONARON Y PROGRESARON MUCHO MÁS RÁPIDO QUE LA MAYORÍA DE LAS OTRAS RAZAS DE MOBIUS. VEÍAN A LOS DEMÁS COMO IGNORANTES Y POSIBLEMENTE PELIGROSOS.



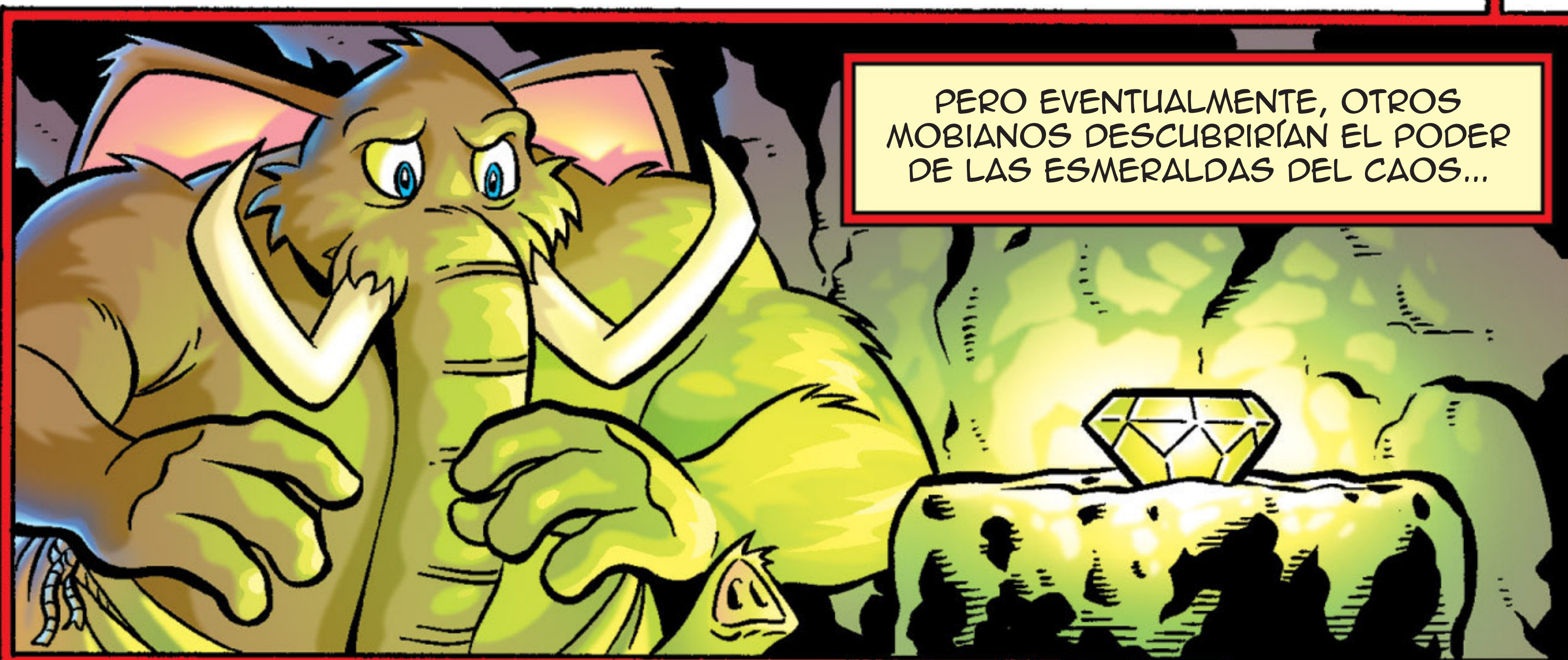
ASÍ QUE SE TRASLADARON A UNA ISLA Y CONSTRUYERON SU UTOPIA: **ALBION**, UTILIZANDO TECNOLOGÍA AVANZADA SE OCULTARON DEL RESTO DEL MUNDO.



LOS EQUIDNAS DE ALBION SIGUIERON AVANZANDO Y REDESCUBRIERON LAS CIENCIAS PERDIDAS. INCLUSO LLEGARON A VIAJAR POR LAS ESTRELLAS.



PERO EVENTUALMENTE, OTROS MOBIANOS DESCUBRIRÍAN EL PODER DE LAS ESMERALDAS DEL CAOS...



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

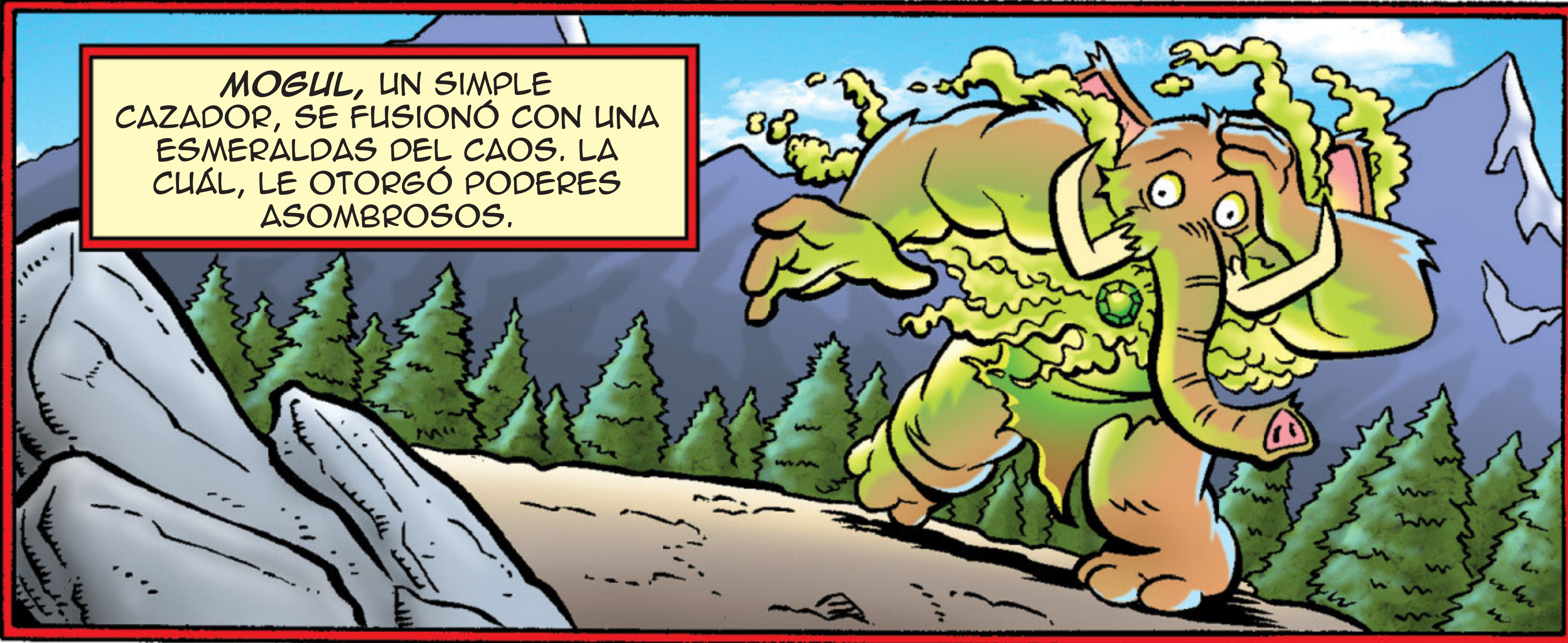


ACTO 4

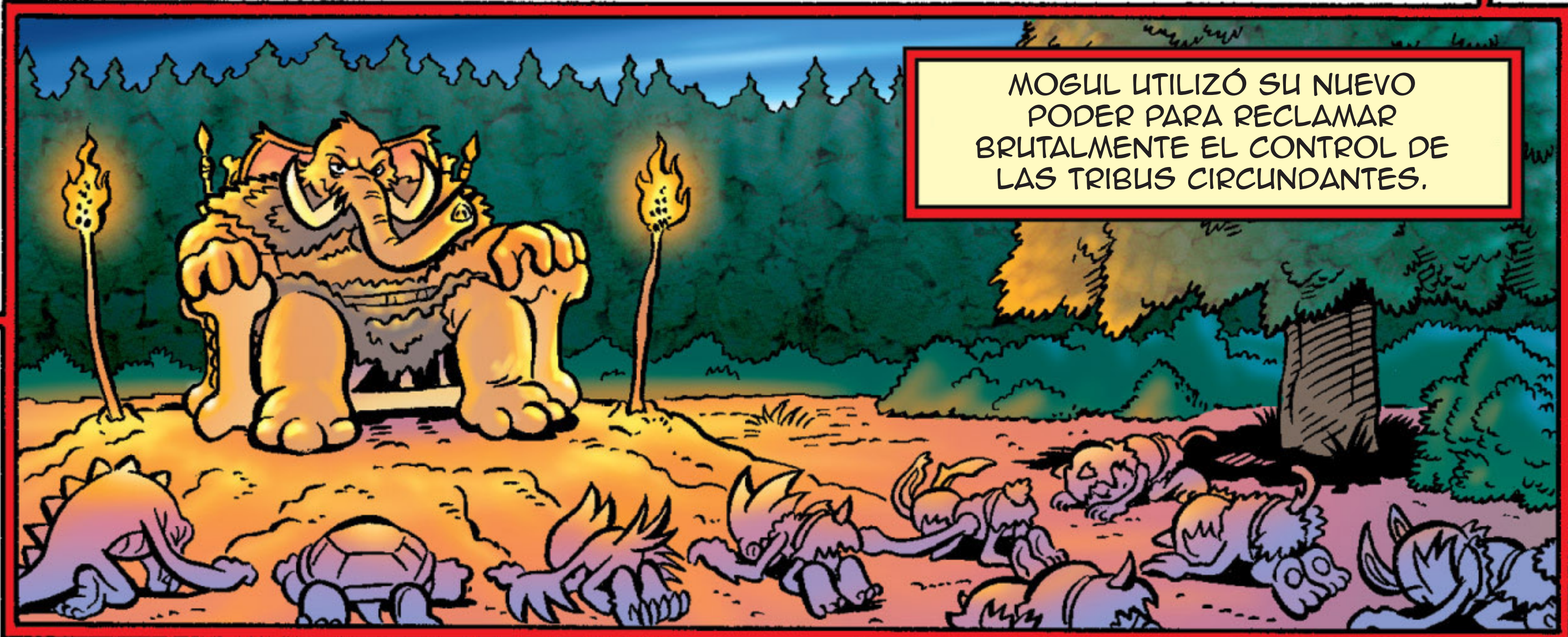
EL PRIMER IMPERIO

DE MOGUL

MOGUL, UN SIMPLE CAZADOR, SE FUSIONÓ CON UNA ESMERALDA DEL CAOS. LA CUAL, LE OTORGÓ PODERES ASOMBROSOS.



MOGUL UTILIZÓ SU NUEVO PODER PARA RECLAMAR BRUTALMENTE EL CONTROL DE LAS TRIBUS CIRCUNDANTES.



PERO MOGUL ERA INCAPAZ DE UTILIZAR TODO SU PODER Y SU CRUEL REINADO FUE RÁPIDAMENTE DERROCADO. SE HABÍA DADO CUENTA DE SUS LIMITACIONES.



DURANTE CIENTOS DE AÑOS ESTUDIÓ SUS PODERES Y APRENDIÓ A CONTROLAR LOS ELEMENTOS.

INVENTÓ LA MAGIA CRISTALINA. SE PREPARÓ PARA DOMINAR EL MUNDO.



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 5 LAS GUERRAS OLVIDADAS



AQUELLOS SEDIENTOS DE PODER ACUDIERON EN MASA A **IXIS MOGUL**, Y A SU PROMESA DE PODER.

A CAMBIO DE SU LEALTAD, LES ENSEÑÓ MAGIA. ELLOS SE CONVIRTIERON EN SU **ORDEN DE IXIS**: ¡SU EJÉRCITO PARA CONQUISTAR EL MUNDO!

ALBION VOLVIÓ AL MUNDO EXTERIOR EN FORMA DE **LOS CABALLEROS TEMPLARIOS DE AURORA**.

SU AVANZADA TECNOLOGÍA ERA LO ÚNICO QUE SE INTERPONÍA ENTRE LA ORDEN DE IXIS Y LA DOMINACIÓN MUNDIAL.



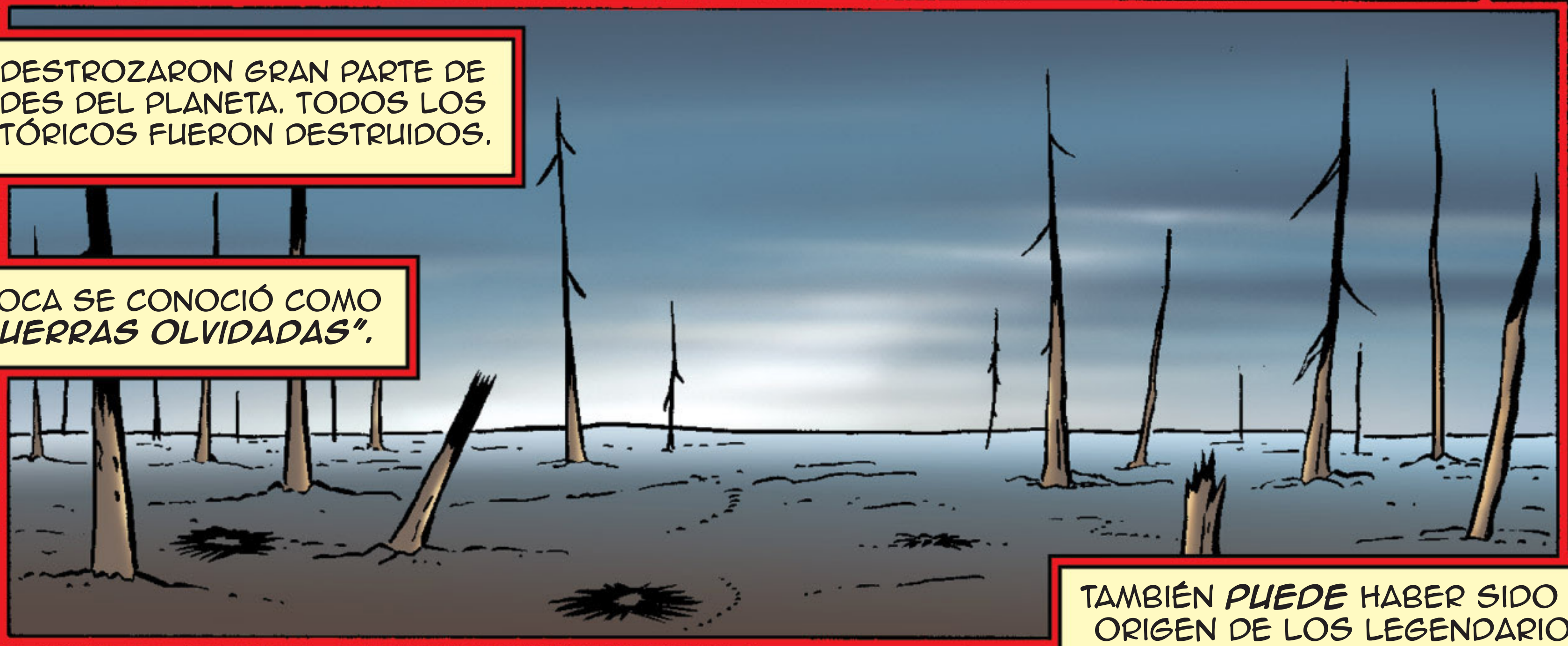
¡EL PODER DE LA MAGIA IXIS FRENTE A LA TECNOLOGÍA DE ALBION ARRASA EL PLANETA!

UNAS CRIATURAS EXTRAÑAS LLAMADAS "**MUTANTES**" (BESTIAS ALTERADAS CON MEJORAS CIBERNÉTICAS) EMPEZARON A SER UTILIZADAS POR AMBOS BANDOS. SE DESCONOCE CUÁL LO HIZO PRIMERO.



LAS BATALLAS DESTROZARON GRAN PARTE DE LAS COMUNIDADES DEL PLANETA. TODOS LOS REGISTROS HISTÓRICOS FUERON DESTRUIDOS.

ESTA ÉPOCA SE CONOCIÓ COMO "**LAS GUERRAS OLVIDADAS**".



TAMBIÉN PUEDE HABER SIDO EL ORIGEN DE LOS LEGENDARIOS "**DÍAS DE FURIA**"...

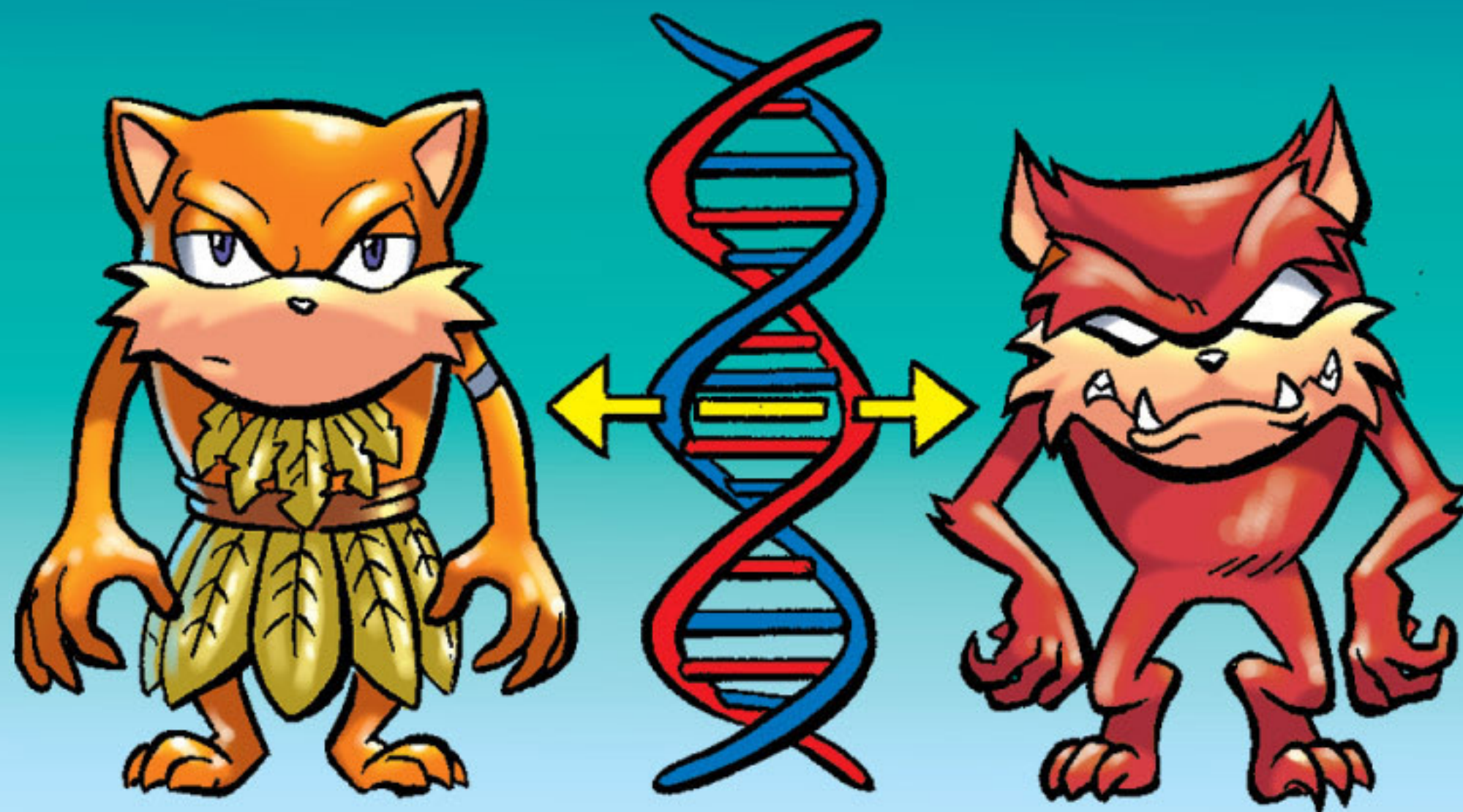
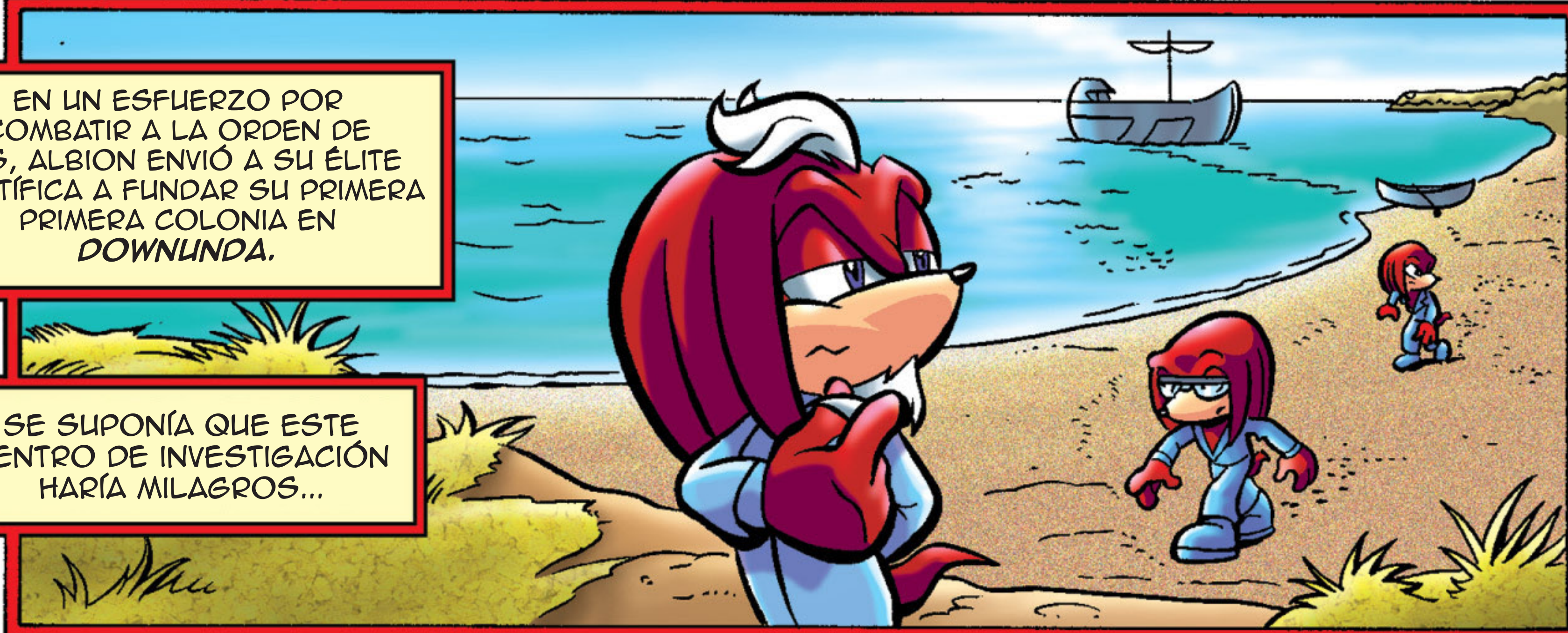
CRONOLOGÍA DE MOBIUS



PRIMERA COLONIA DE ALBIÓN

EN UN ESFUERZO POR COMBATIR A LA ORDEN DE IXIS, ALBION ENVIÓ A SU ÉLITE CIENTÍFICA A FUNDAR SU PRIMERA COLONIA EN DOWNLUNDA.

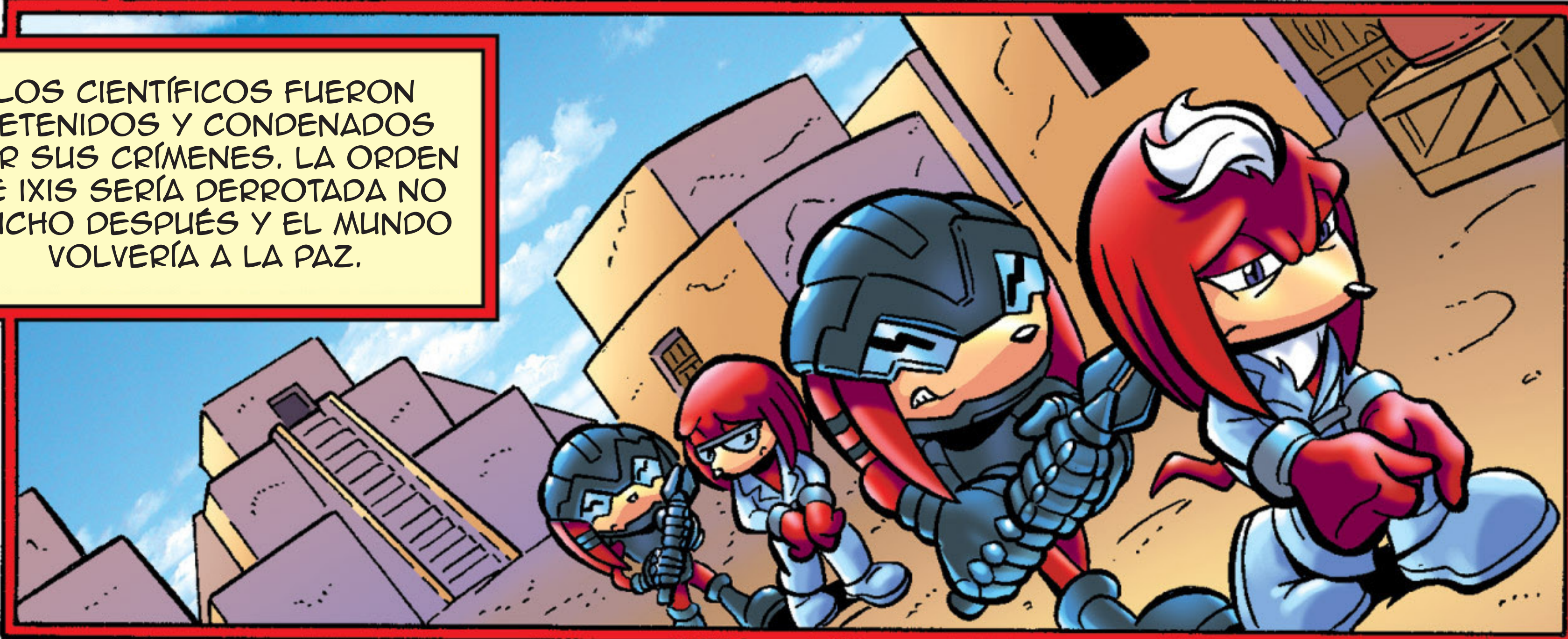
SE SUPONÍA QUE ESTE CENTRO DE INVESTIGACIÓN HARÍA MILAGROS...



EN SU LUGAR, UTILIZARON A LA POBLACIÓN LOCAL COMO SUJETOS DE PRUEBA.

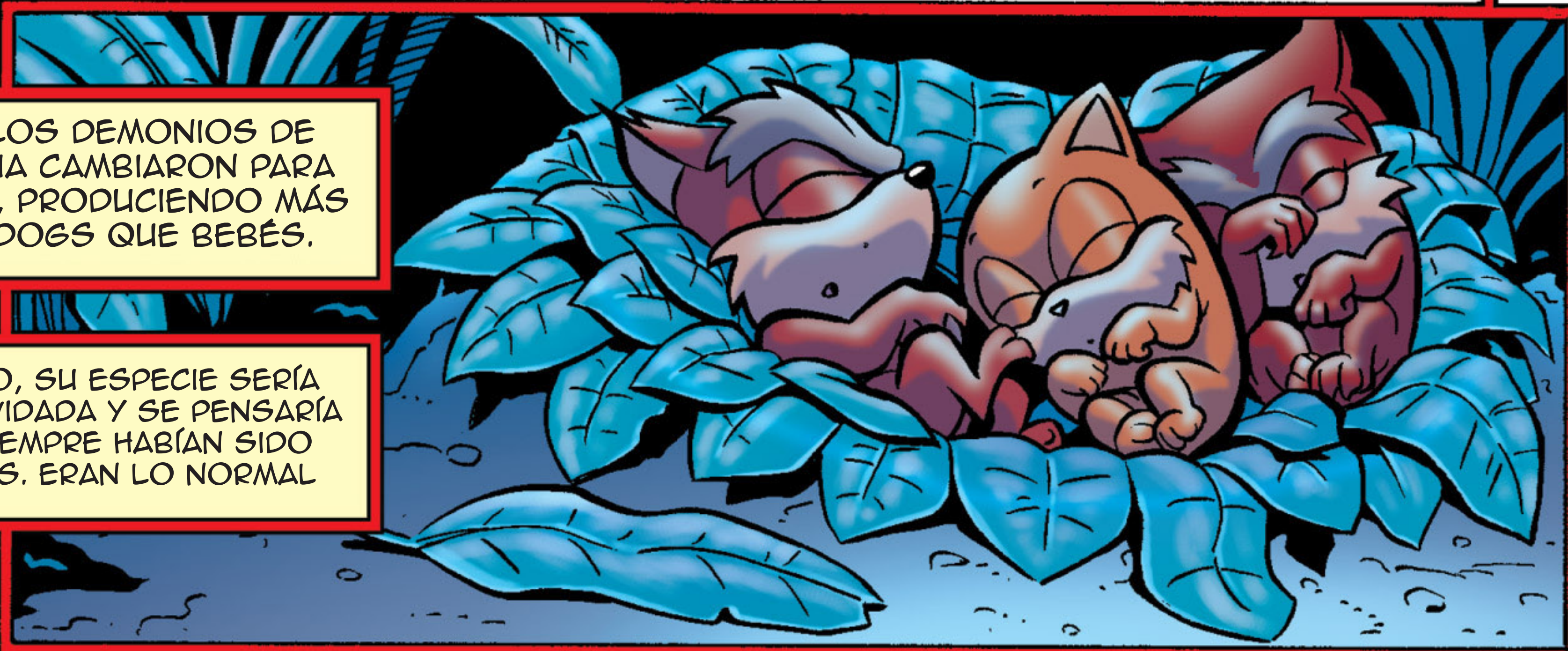
LA TRIBU DE LOS DEMONIOS DE TASMANIA SE TRANSFORMÓ EN LOS FEROCES MOBINIS CONOCIDOS COMO DEVIL-DOGS DE TASMANIA.

LOS CIENTÍFICOS FUERON DETENIDOS Y CONDENADOS POR SUS CRÍMENES. LA ORDEN DE IXIS SERÍA DERROTADA NO MUCHO DESPUÉS Y EL MUNDO VOLVERÍA A LA PAZ.



PERO LOS DEMONIOS DE TASMANIA CAMBIARON PARA SIEMPRE, PRODUCIENDO MÁS DEVIL-DOGS QUE BEBÉS.

PRONTO, SU ESPECIE SERÍA CASI OLVIDADA Y SE PENSARÍA QUE SIEMPRE HABÍAN SIDO MOBINIS. ERAN LO NORMAL



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 7



EL CLAN KNUCKLES Y EL
CLAN NOCTURNUS

PASARÍAN CIENTOS DE AÑOS ANTES DE QUE ALBION VOLVIERA INTENTAR CREAR OTRA COLONIA ESTA COLONIA NO TENÍA NINGÚN PROPÓSITO MÁS ALLÁ DE DIFUNDIR LA CULTURA EQUIDA.

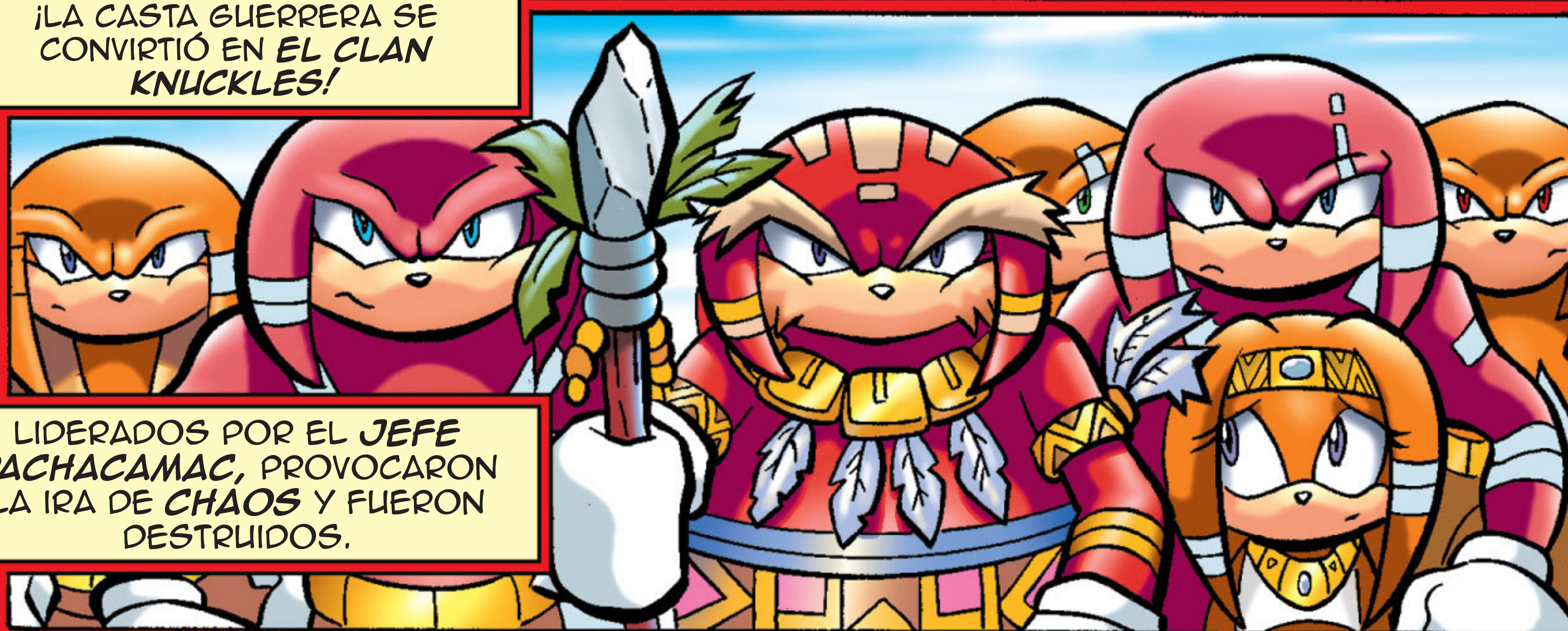


PRIMERO SE ASENTARON EN **SOLMERCA**, PERO SE ENFRENTARON A LOS **FELIDAE** EN EL PAÍS MISTERIOSO. LA MAYORÍA OPTÓ POR TRASLADARSE, PERO DOS CASTAS SE QUEDARON A LUCHAR POR LA TIERRA.

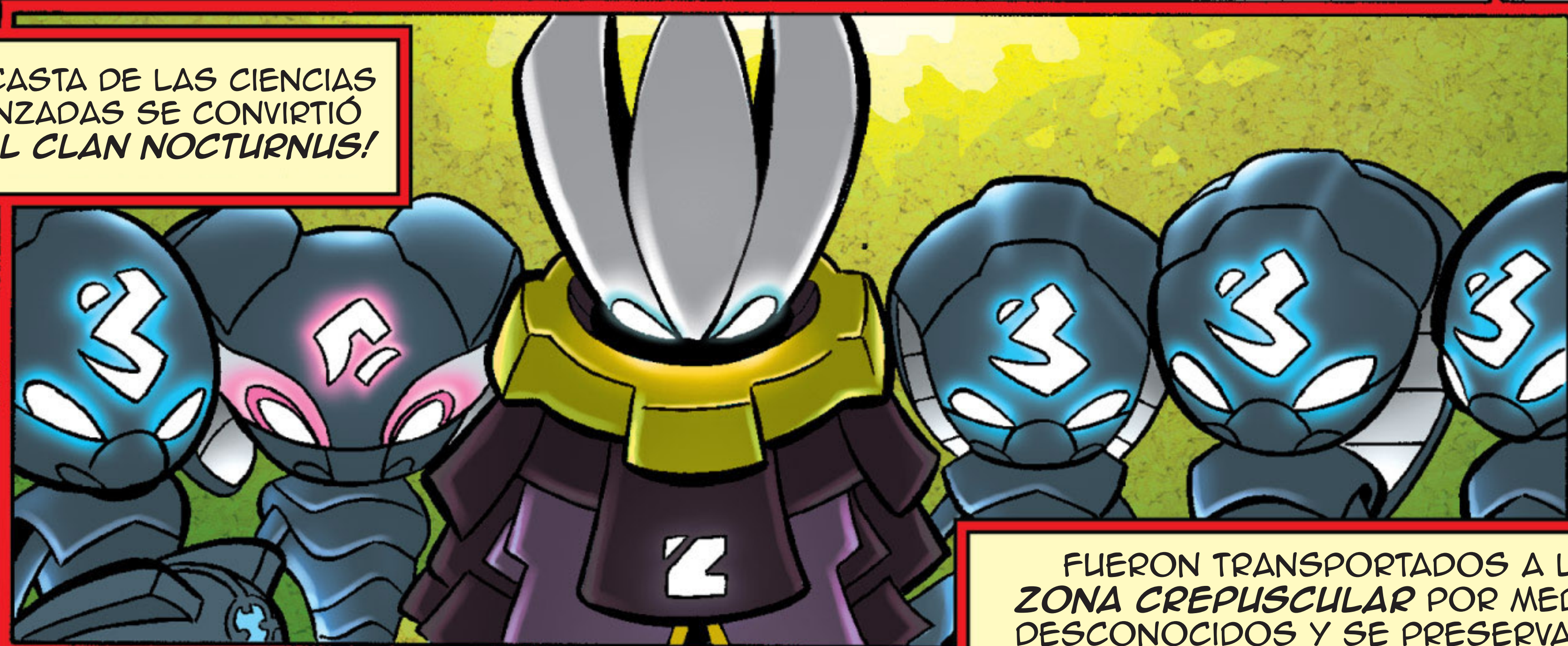


¡LA CASTA GUERRERA SE CONVIRTIÓ EN EL CLAN **KNUCKLES**!

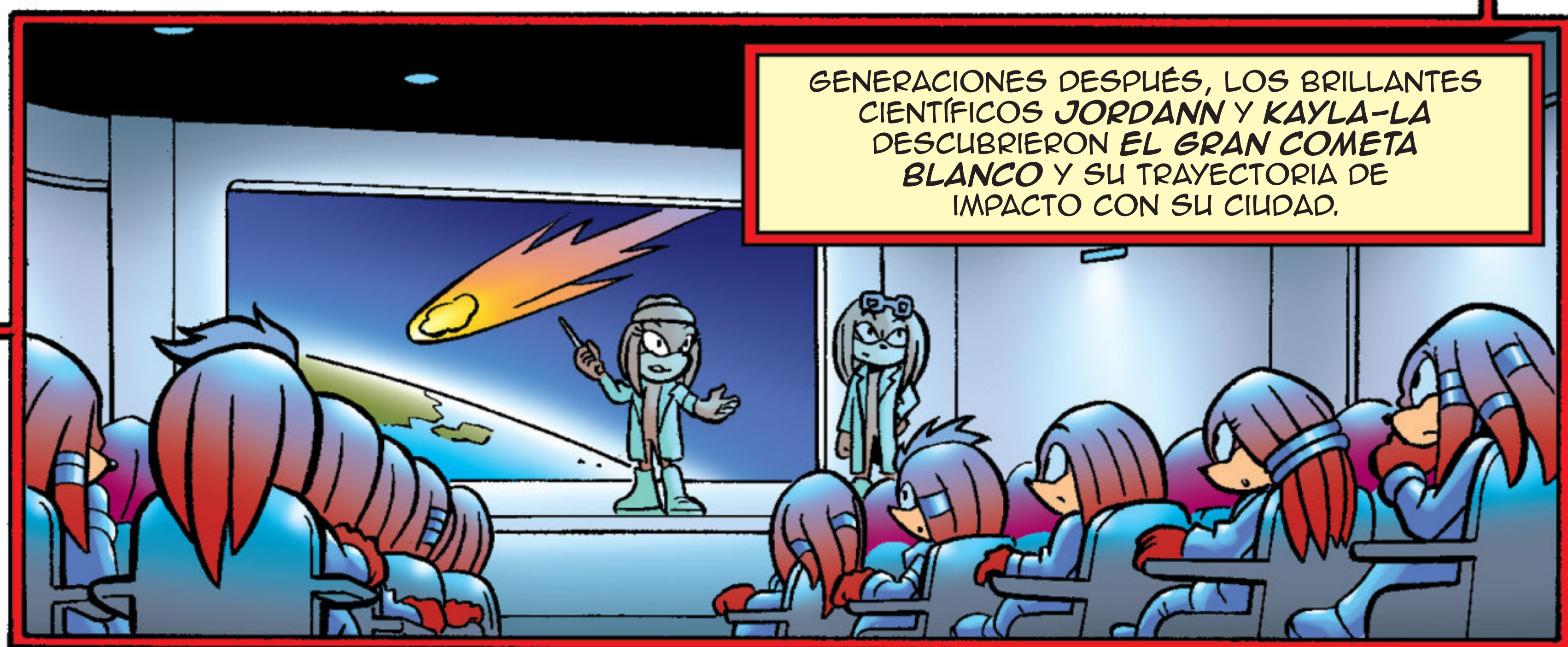
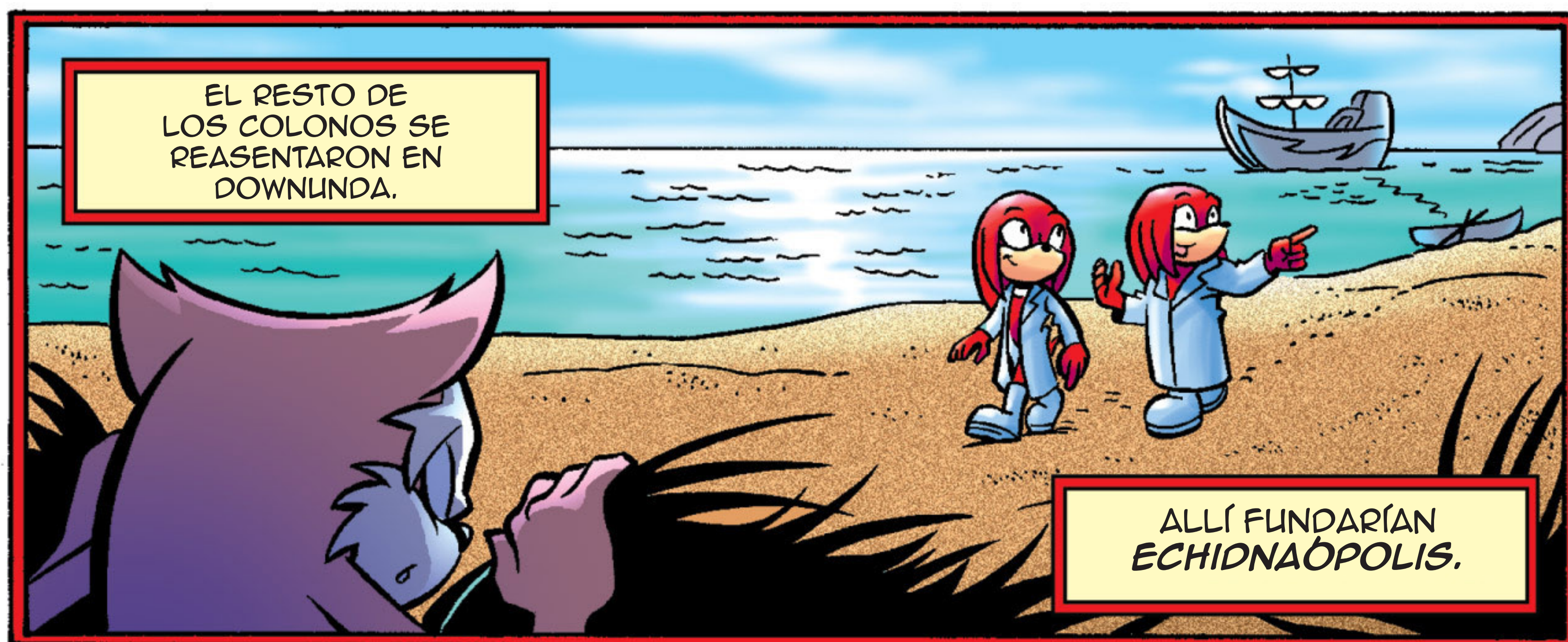
LIDERADOS POR EL JEFE **PACHACAMAC**, PROVOCARON LA IRA DE **CHAOS** Y FUERON DESTRUIDOS.



¡LA CASTA DE LAS CIENCIAS AVANZADAS SE CONVIRTIÓ EN EL CLAN **NOCTURNUS**!



FUERON TRANSPORTADOS A LA **ZONA CREPUSCULAR** POR MEDIOS DESCONOCIDOS Y SE PRESERVARON CON SU AVANZADA TECNOLOGÍA.

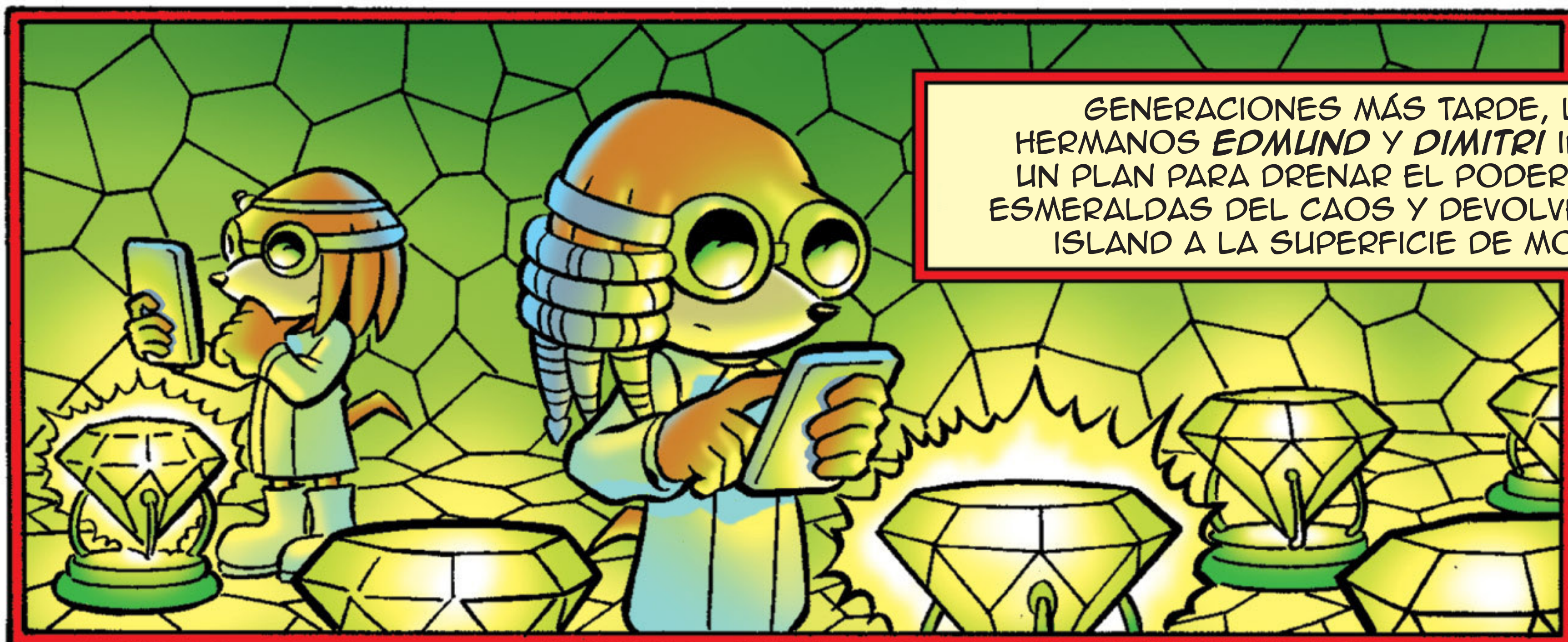


CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 9



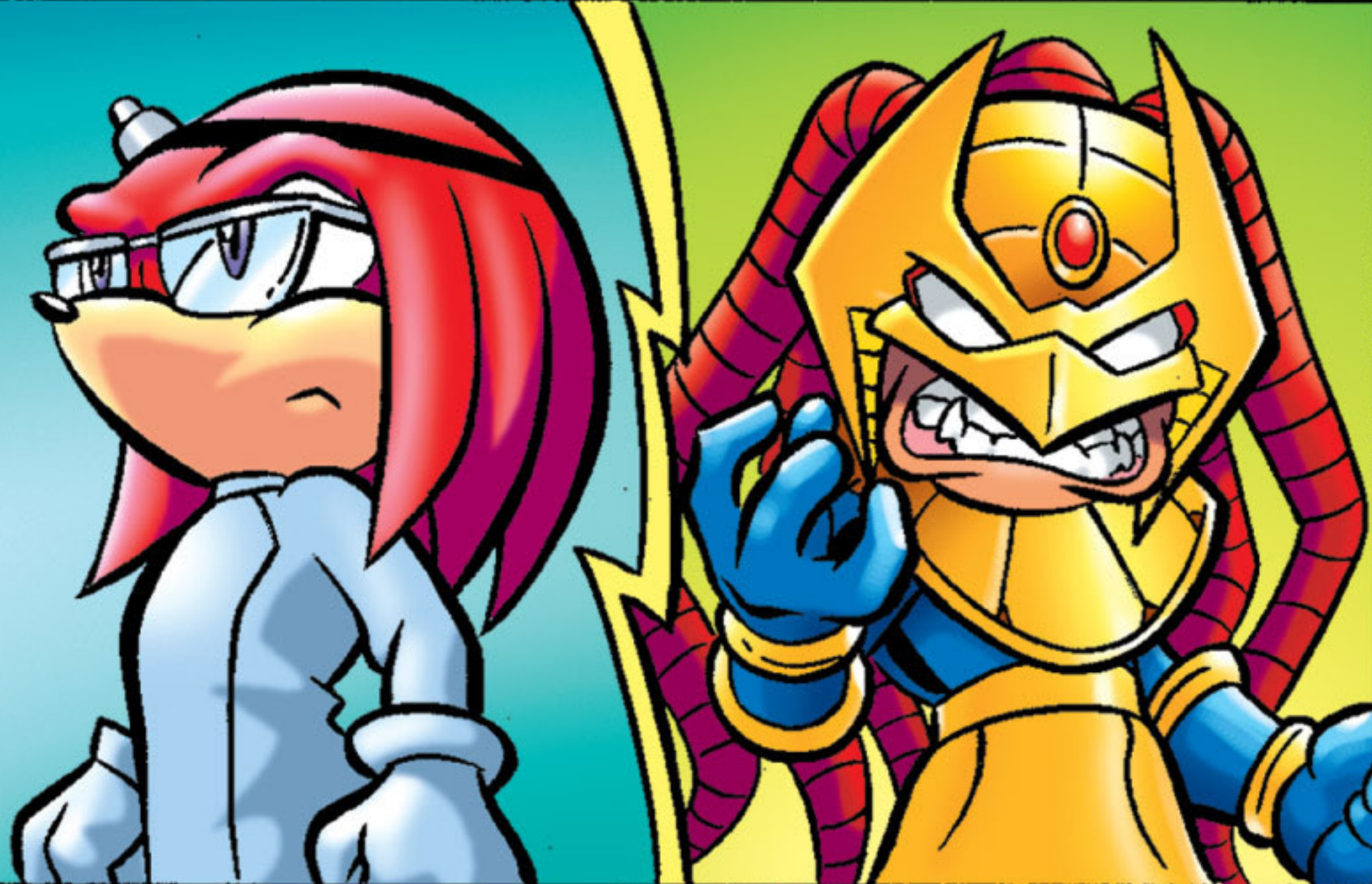
LOS GUARDIANES Y
LA LEGIÓN OSCURA



GENERACIONES MÁS TARDE, LOS HERMANOS **EDMUND** Y **DIMITRI** IDEARON UN PLAN PARA DRENAR EL PODER DE LAS ESMERALDAS DEL CAOS Y DEVOLVER ANGEL ISLAND A LA SUPERFICIE DE MOBIUS.

DIMITRI FUE CONTRA EL GOBIERNO E INTENTO EL ARRIESGADO PLAN. FUE TRANSFORMADO EN **ENERJAK** Y ENTERRADO BAJO SU PROPIA TORRE.

EDMUND FUE NOMBRADO PRIMER **GUARDIÁN** Y FUE ASESINADO POCO DESPUÉS, DE CUMPLIR SU MISIÓN.



STEPPENWOLF ASUMIÓ LA POSICIÓN DE SU PADRE COMO **GUARDIÁN** Y FUE ENTRENADO EN LOS CAMINOS DE LA FUERZA DEL CAOS POR **CHRISTOPHELESE**.

MENNIKER FUNDÓ LA **LEGIÓN OSCURA**, DECIDIDO A CUMPLIR LA VOLUNTAD DE SU DIFUNTO PADRE.



STEPPENWOLF UTILIZÓ SUS PODERES PARA DESTERRAR A LA LEGIÓN OSCURA A LA ZONA CREPUSCULAR. LA LEGIÓN OSCURA INTENTARÍA VOLVER A LA ISLA FLOTANTE DURANTE MUCHAS GENERACIONES.

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 10

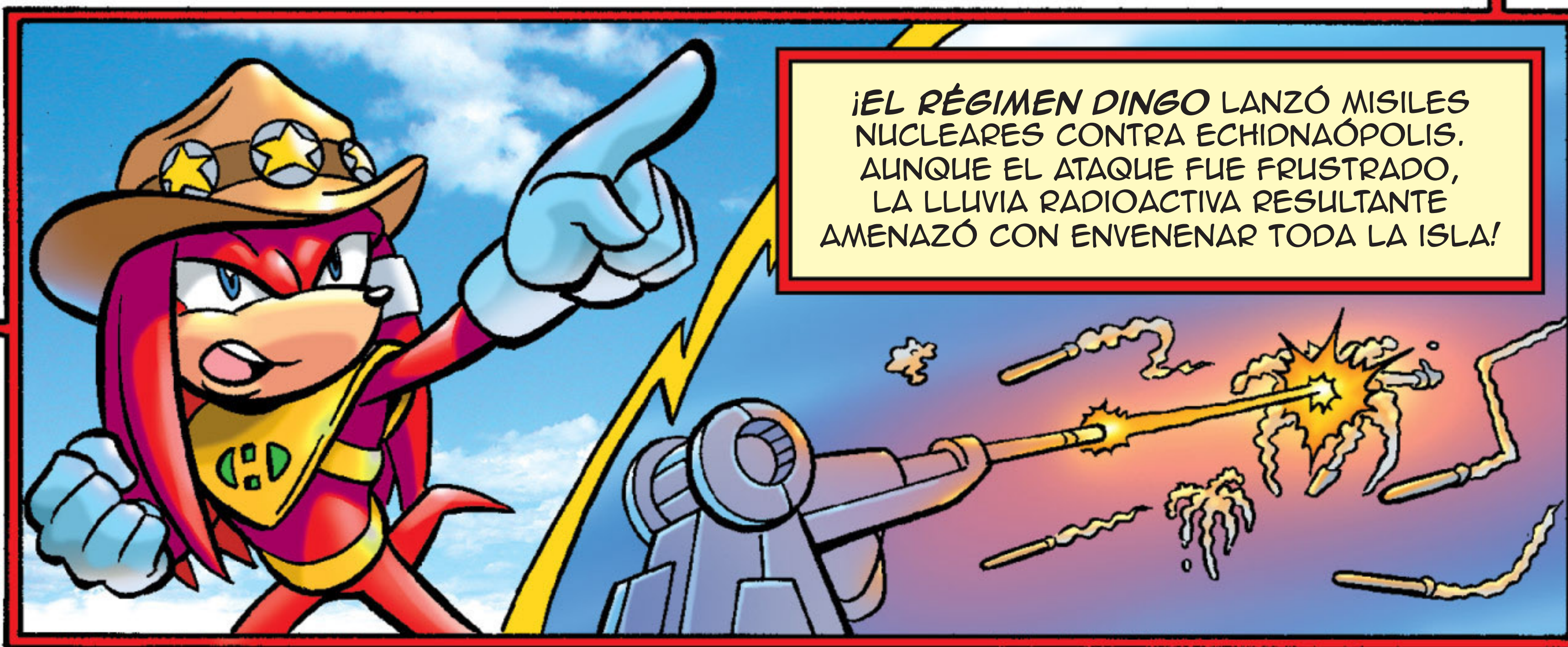
BOMBARDEO A ANGELISLAND

A LO LARGO DE LOS AÑOS, LOS **DINGOS** RESIDENTES ROBARON Y ADAPTARON LENTAMENTE GRAN PARTE DE LA TECNOLOGÍA DE LOS EQUIDNAS.

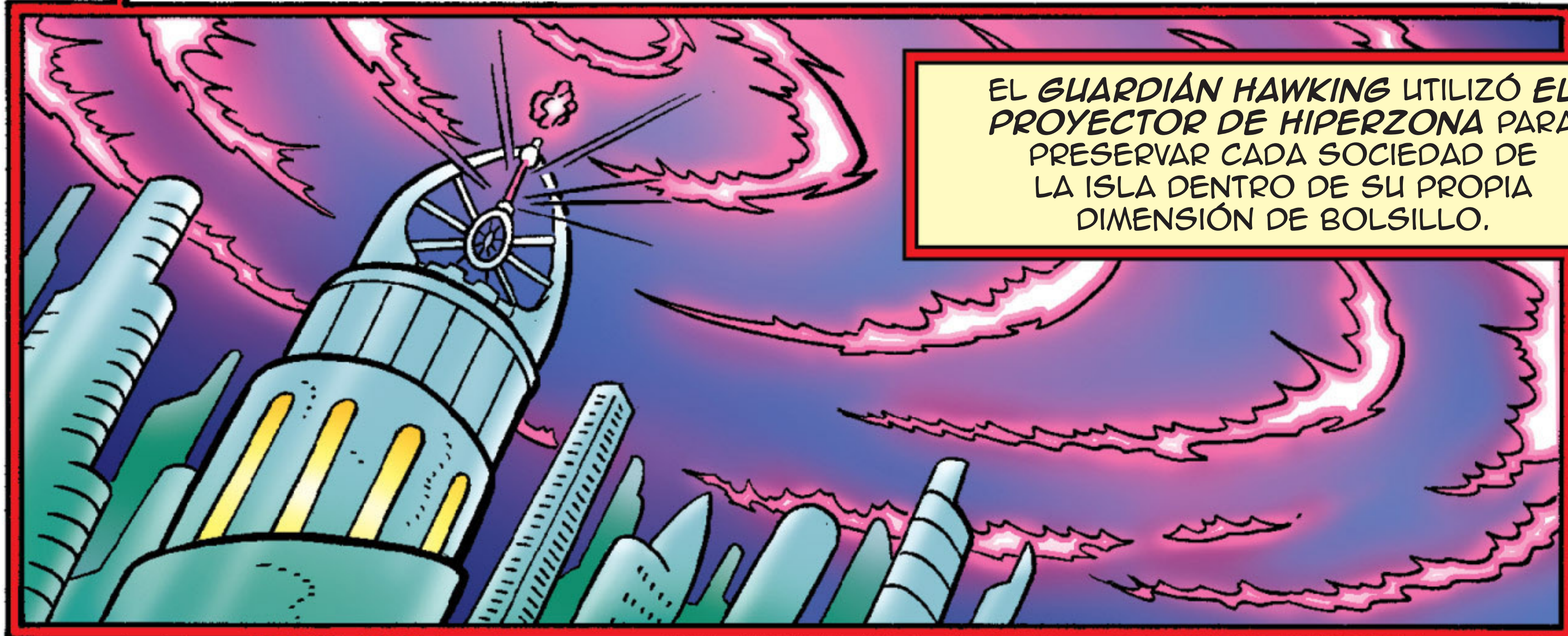
ESTO CREÓ TENSION ENTRE AMBAS RAZAS QUE DESEMBOLARÍA EN VIOLENCIA.



¡EL RÉGIMEN DINGO LANZÓ MISILES NUCLEARES CONTRA ECHIDNAÓPOLIS. AUNQUE EL ATAQUE FUE FRUSTRADO, LA LLUVIA RADIOACTIVA RESULTANTE AMENAZÓ CON ENVENENAR TODA LA ISLA!



EL GUARDIÁN HAWKING UTILIZÓ EL PROYECTOR DE HIPERZONA PARA PRESERVAR CADA SOCIEDAD DE LA ISLA DENTRO DE SU PROPIA DIMENSIÓN DE BOLSILLO.



LA HERMANDAD DE GUARDIANES SUPERVISÓ LA LIMPIEZA DE LA ISLA DURANTE LOS SIGUIENTES CIENTOS DE AÑOS.



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 11



MI REINO PARA

UNA BELLOTA

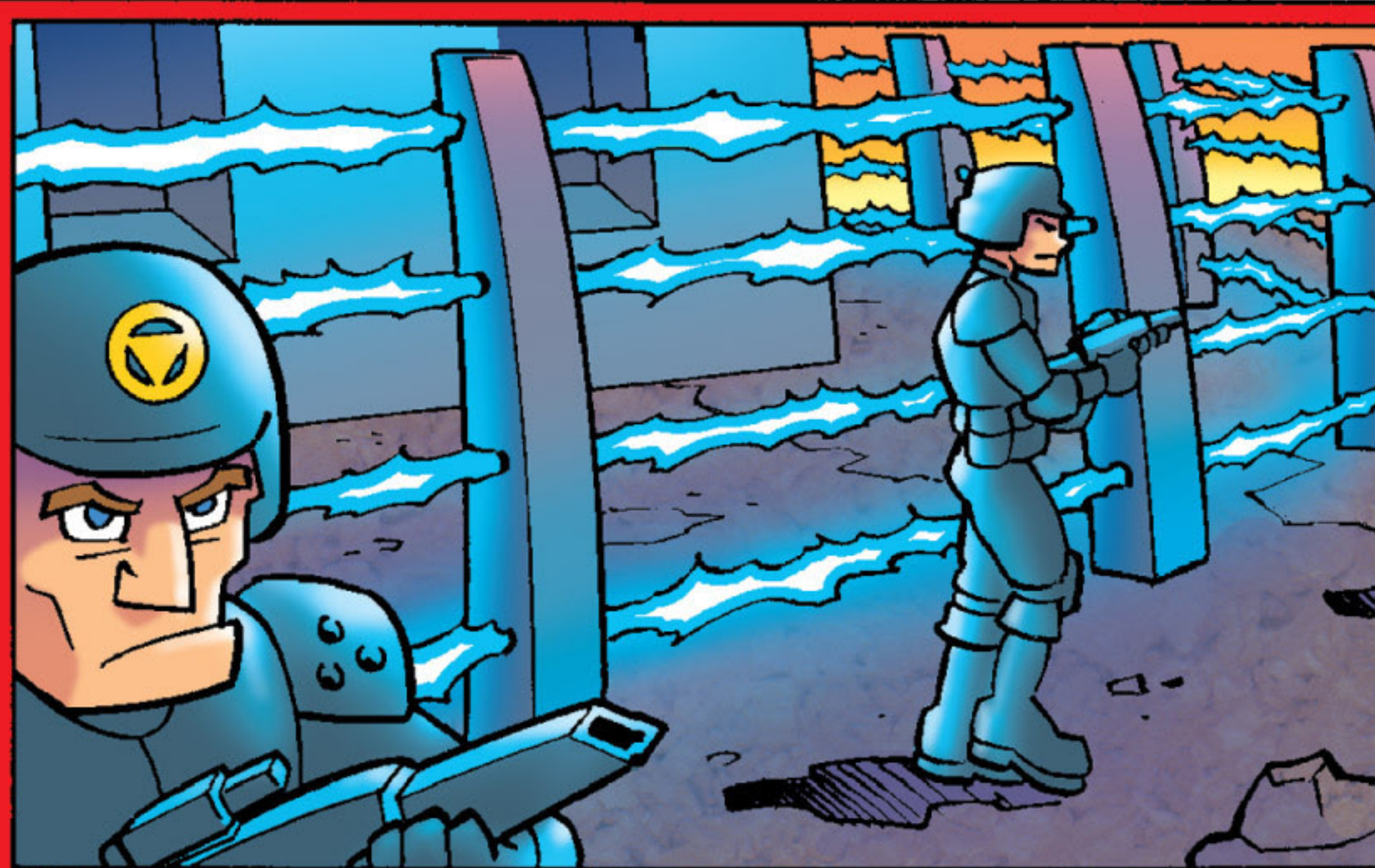
DURANTE ESTE PERIODO, EL VISIONARIO **ALEXANDER ACORN** COMENZÓ A NEGOCIAR CON LAS DISTINTAS COMUNIDADES MOBIANAS Y A UNIRLAS.

TODOS ERAN BIENVENIDOS EN SU NUEVA SOCIEDAD.



EL RÁPIDO AVANCE DE LOS **OVERLANDERS** COMENZÓ A DEFINIR SUS FRONTERAS Y A DISTANCIARSE DE LOS "ANIMALES" DEL SUR.

LOS OVERLANDERS SE UNIERON Y LOS MAGISTRADOS NOMBRARON AL PRIMER OVERLORD.

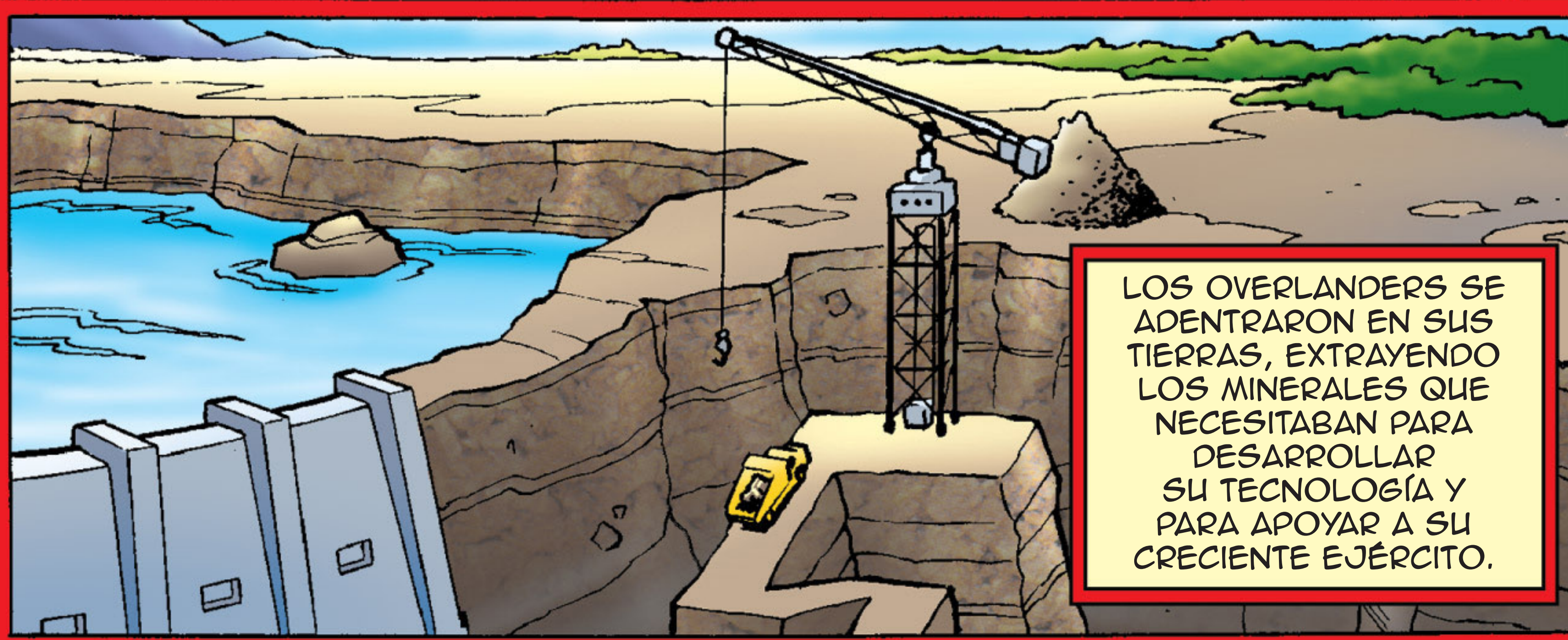


POR SUS ESFUERZOS, ALEXANDER FUE NOMBRADO REY DE SU NUEVA CIUDAD, **MOBOTRÓPOLIS**. ¡SE CONVIRTIÓ EN EL PRIMER REY DEL LINAJE ACORN!

PROMOVIO LA PAZ Y LA ACEPTACIÓN: LA FUERZA A TRAVÉS DE LA DIVERSIDAD.



LOS OVERLANDERS SE ADENTRARON EN SUS TIERRAS, EXTRAYENDO LOS MINERALES QUE NECESITABAN PARA DESARROLLAR SU TECNOLOGÍA Y PARA APOYAR A SU CRECIENTE EJÉRCITO.

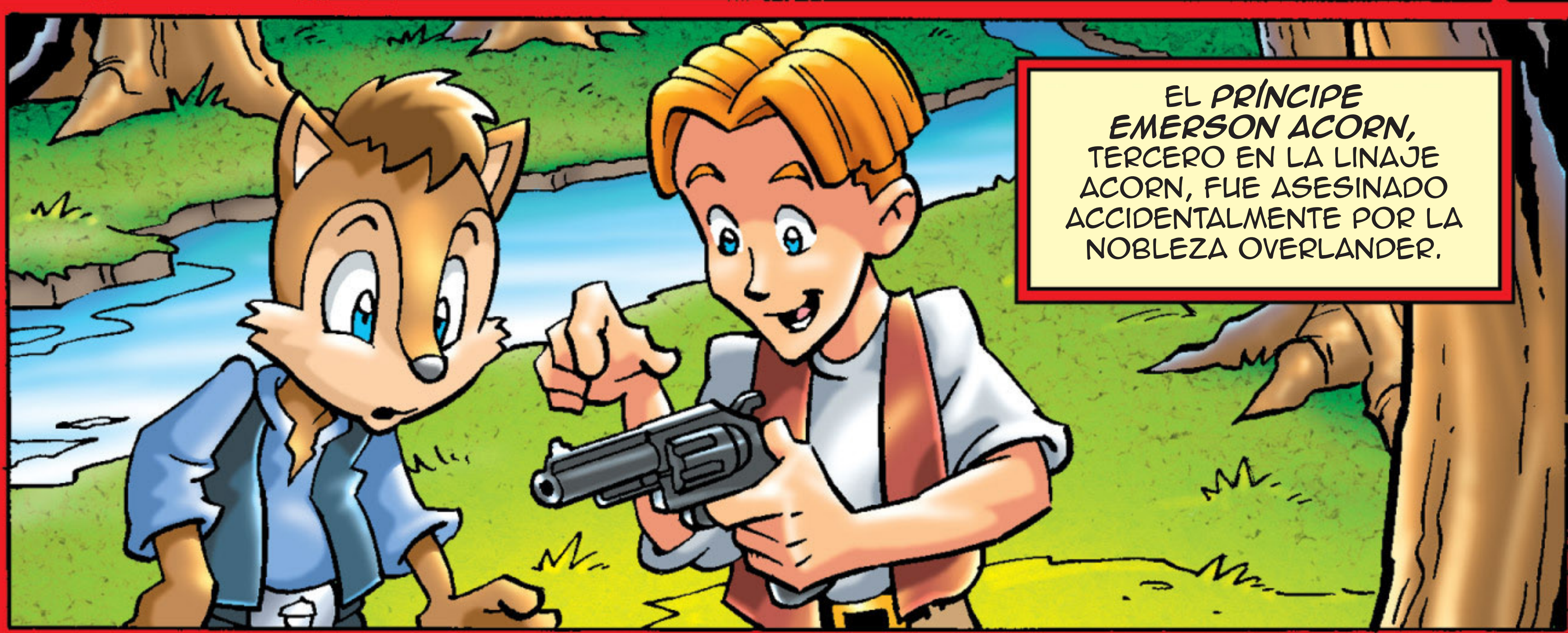


CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 12 EN EL NOMBRE DE
OVERLAND

UNA SERIE DE
ACONTECIMIENTOS
INCREMENTARON LAS
TENSIONES...

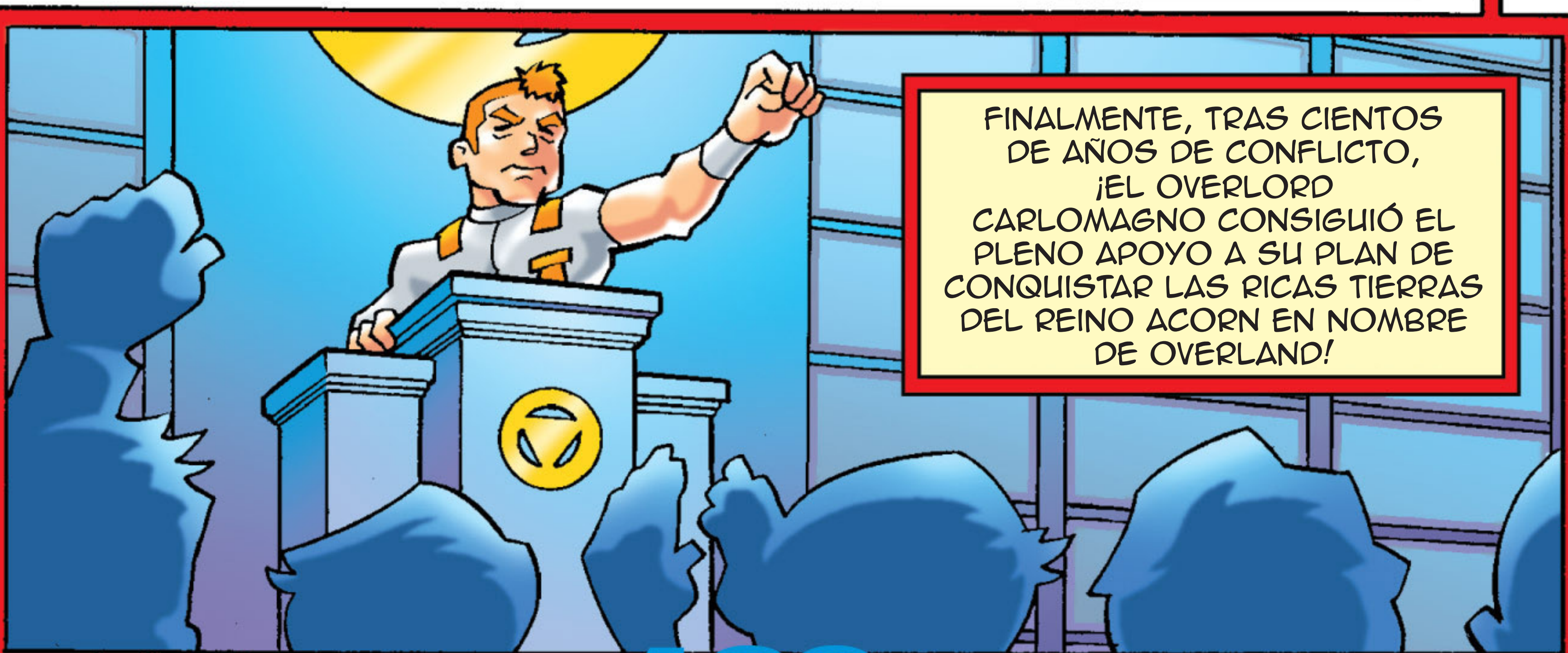
LOS OVERLANDERS
GASTARON SUS RECURSOS
EN EL PROYECTO "CIEN
LUNAS DE MOBIUS", QUE
PRODUJO ESTACIONES
ORBITALES COMO EL ARK.



EL PRÍNCIPE
EMERSON ACORN,
TERCERO EN LA LINAJE
ACORN, FUE ASESINADO
ACCIDENTALMENTE POR LA
NOBLEZA OVERLANDER.

LOS OVERLANDERS
SE VOLVIERON MÁS
AGRESIVOS, BUSCANDO
ACTIVAMENTE NUEVOS
RECURSOS.

¡INCLUSO LLEGARON A
ALIARSE CON LA LEGIÓN
OSCURA Y TRAMAR LA
CONQUISTA DE LA ISLA
FLOTANTE!



FINALMENTE, TRAS CIENTOS
DE AÑOS DE CONFLICTO,
¡EL OVERLORD
CARLOMAGNO CONSIGUIÓ EL
PLENO APOYO A SU PLAN DE
CONQUISTAR LAS RICAS TIERRAS
DEL REINO ACORN EN NOMBRE
DE OVERLAND!

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 13



RELATOS DE LA

GRAN GUERRA

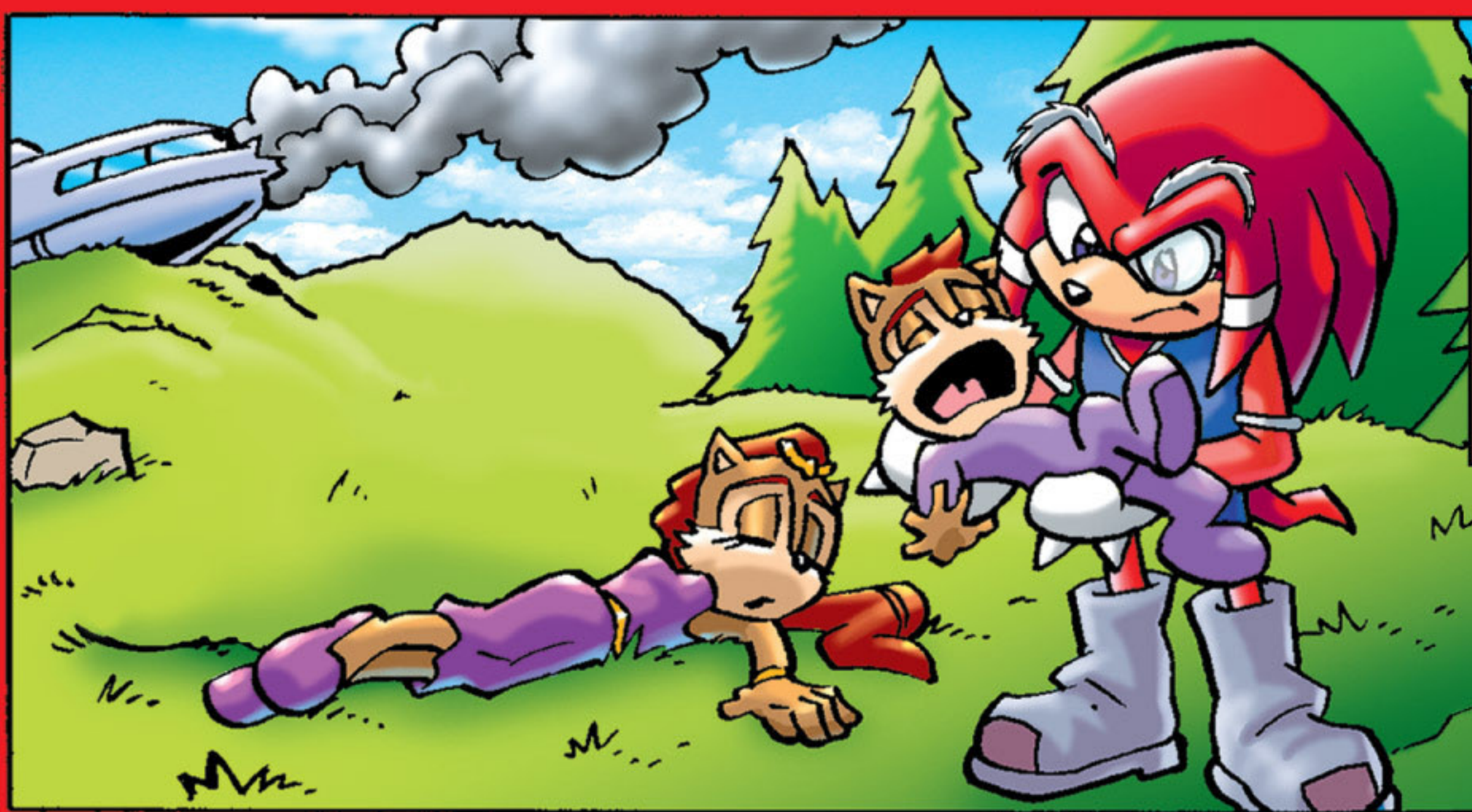
SU TECNOLOGÍA SUPERIOR Y SUS MÉTODOS MÁS VIOLENTOS PROPICIARON UNA RÁPIDA CONQUISTA.

LA CAPITAL DE MOBOTRÓPOLIS HABÍA CAYÓ EN SUS MANOS EN EL 3220.

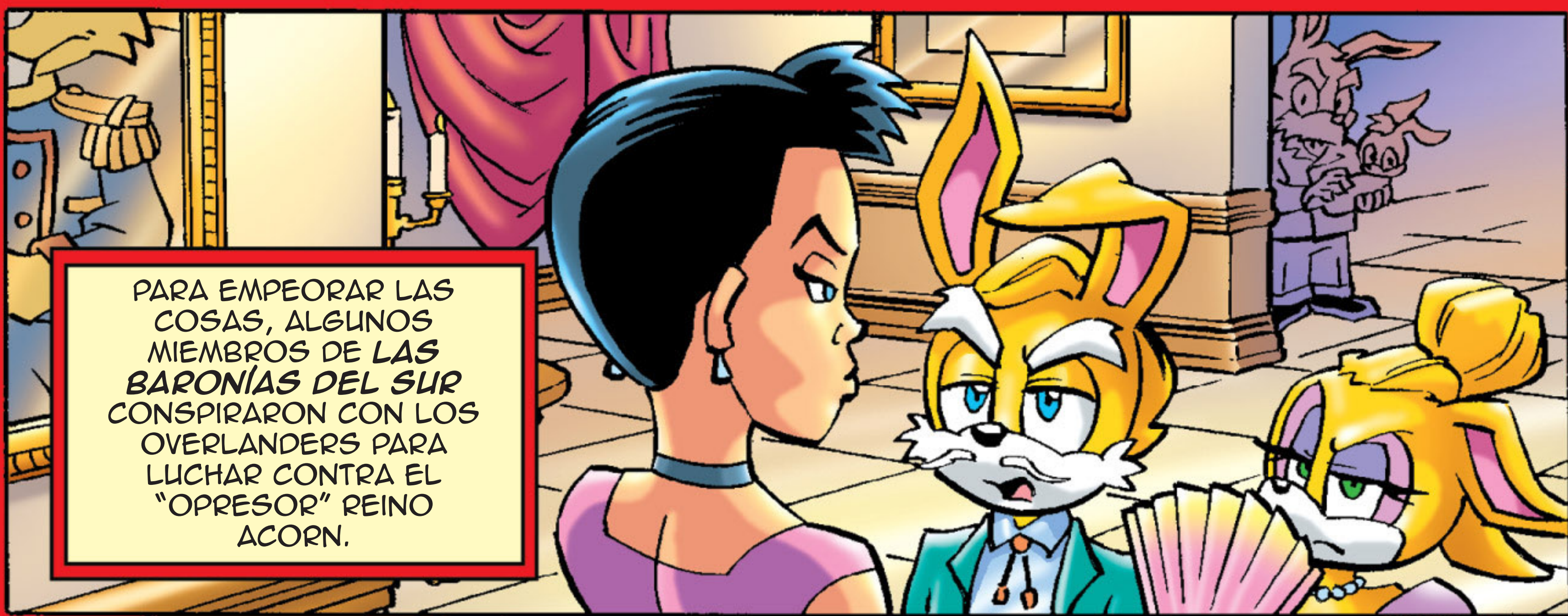


LA REINA ALICIA Y EL PRÍNCIPE ELÍAS ACORN FUERON EVACUADOS AL COMPLEJO REAL DE ANGEL ISLAND.

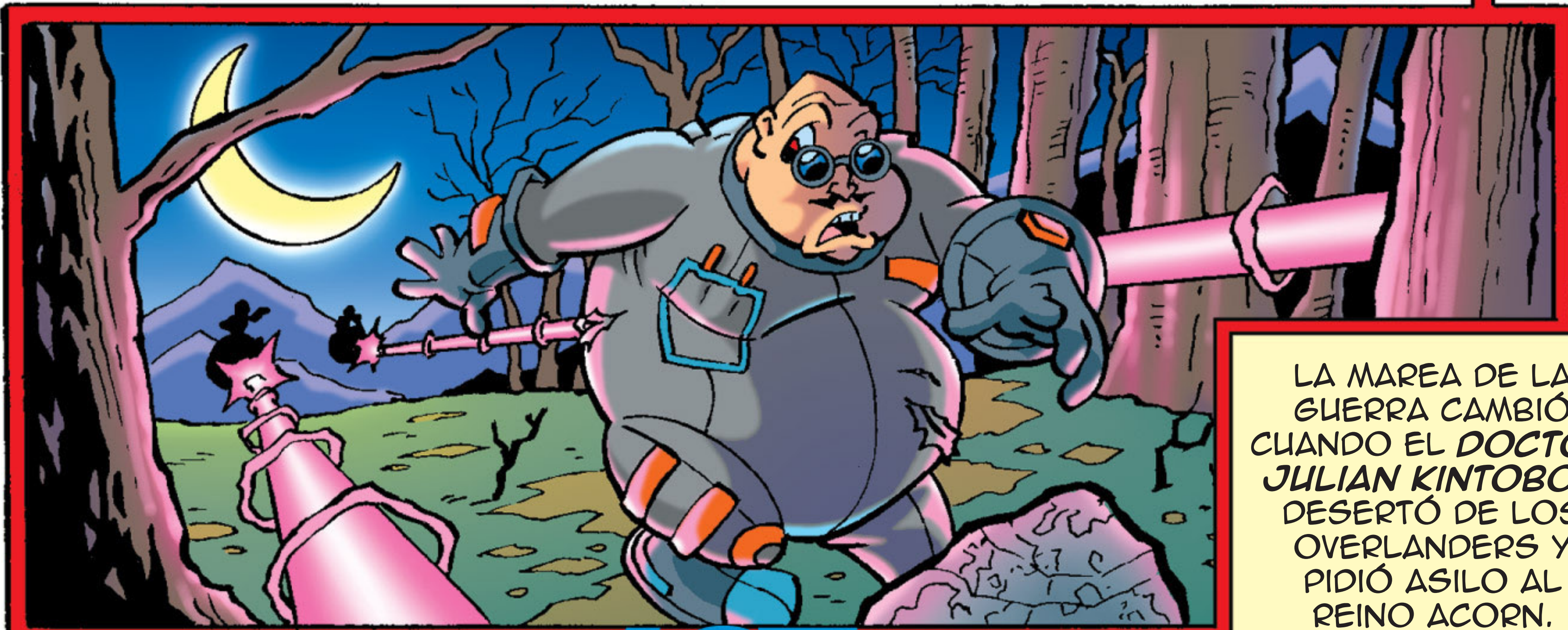
FUERON SALVADOS POR LA HERMANDAD.



PARA EMPEORAR LAS COSAS, ALGUNOS MIEMBROS DE LAS BARONÍAS DEL SUR CONSPIRARON CON LOS OVERLANDERS PARA LUCHAR CONTRA EL "OPRESOR" REINO ACORN.



LA MAREA DE LA GUERRA CAMBIÓ CUANDO EL DOCTOR JULIAN KINTOBOR DESERTÓ DE LOS OVERLANDERS Y PIDIÓ ASILO AL REINO ACORN.



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

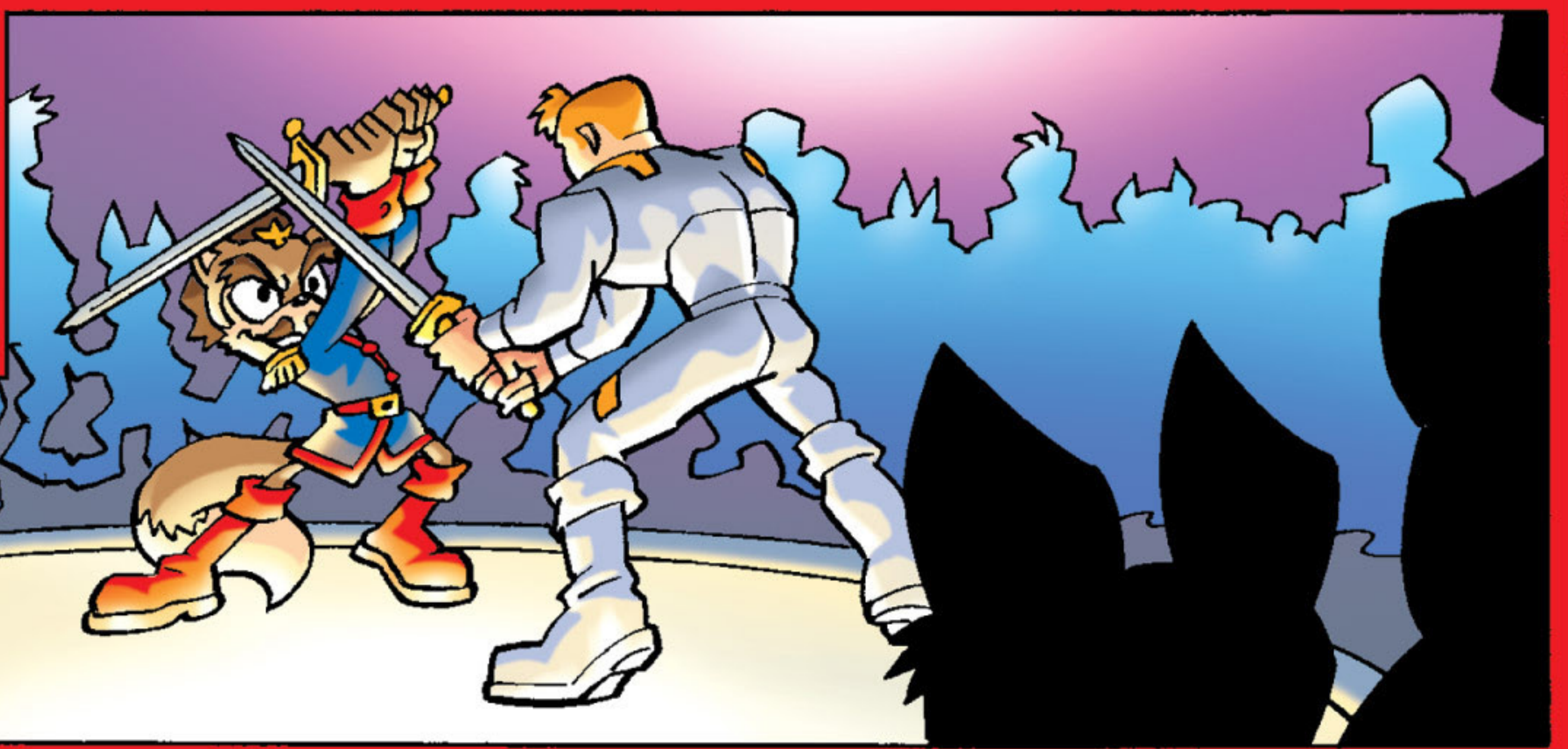
ACTO 14 FINAL DE LA GUERRA

CON EL GENIO DE JULIAN, EL REINO ACORN OBTUVO EL ARMAMENTO Y LAS TÁCTICAS QUE NECESITABA PARA DERROTAR A LAS FUERZAS DE OVERLAND, RECUPERAR LA CAPITAL Y HACER QUE LA GUERRA FUERA AÚN MÁS COSTOSA PARA LOS INVASORES.



JULIAN TAMBIÉN NEGOCIÓ EL DUELO FINAL ENTRE EL REY MAXIMILLIAN ACORN Y EL OVERLORD CARLOMAGNO PARA DECIDIR EL RESULTADO DE LA GUERRA.

¡EL REY ACORN GANÓ Y DESTERRÓ A TODOS LOS OVERLANDERS DE SU REINO!



LOS OVERLANDERS SE DIVIDIERON. ALGUNOS TRATARON DE MANTENER SUS CIUDADES ESCASAS DE RECURSOS.



EL MAGISTRADO KOLIN KINTOBOR LIDERÓ A ALGUNOS EN UN ESFUERZO DE COLONIZACIÓN ESPACIAL. OTROS SE REASENTARON EN LA FEDERACIÓN UNIDA.



EL OVERLORD CARLOMAGNO DESAPARECIÓ.

MIENTRAS TANTO...

MOBOTRÓPOLIS Y EL REINO ACORN FLORECIERON.



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 15

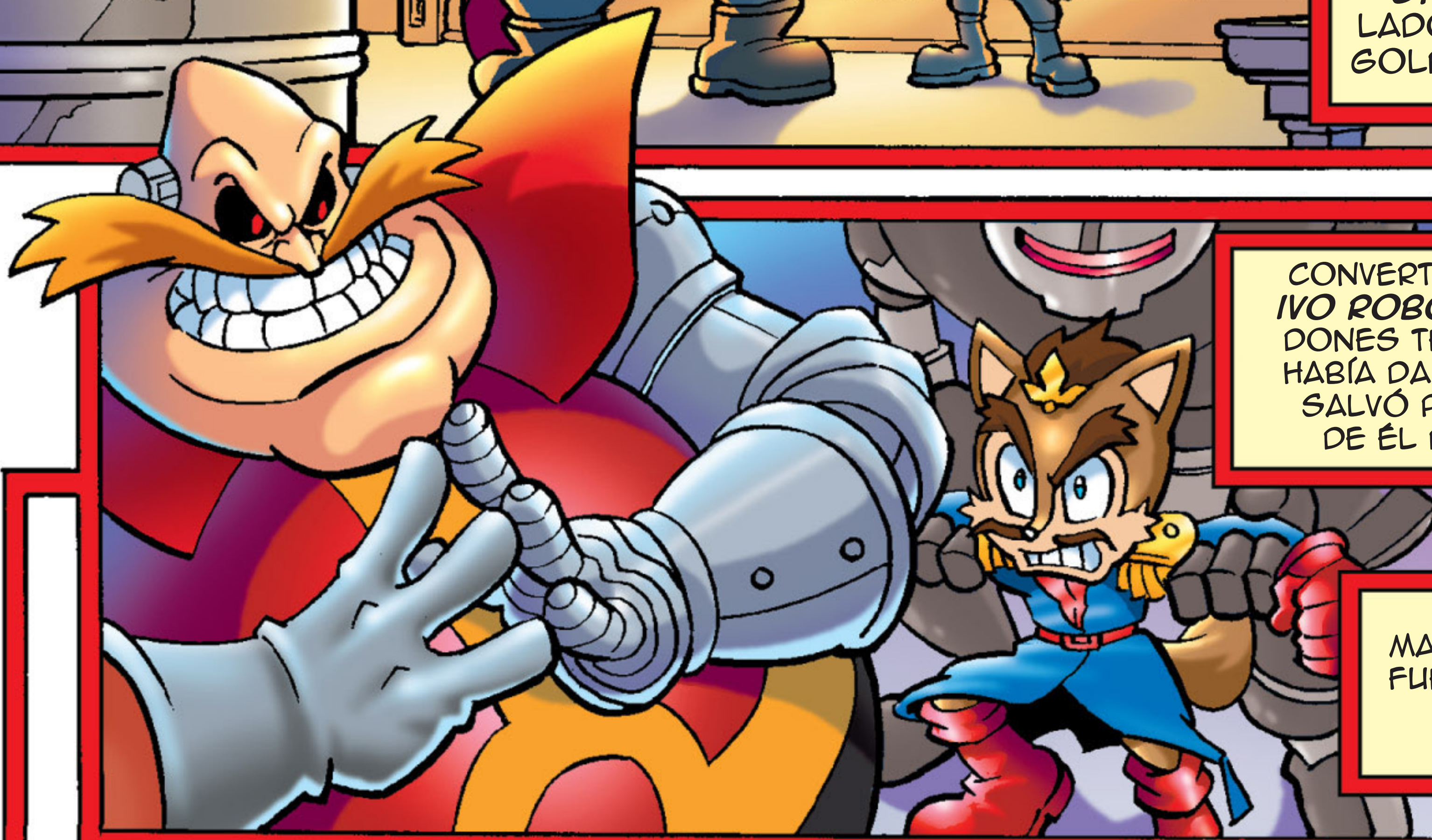
GOLPE DE ESTADO

DE JULIÁN

DURANTE EL BREVE AÑO DE PAZ, JULIÁN SE ENCARGÓ DE QUE EL ANTIGUO SEÑOR DE LA GUERRA KODOS Y EL ANTIGUO MAGO REAL IXIS NAUGUS QUEDARAN ATRAPADOS EN LA ZONA DEL SILENCIO.



¡CON SU SOBRINO, SNIVELY, A SU LADO PREPARÓ SU GOLPE DE ESTADO!

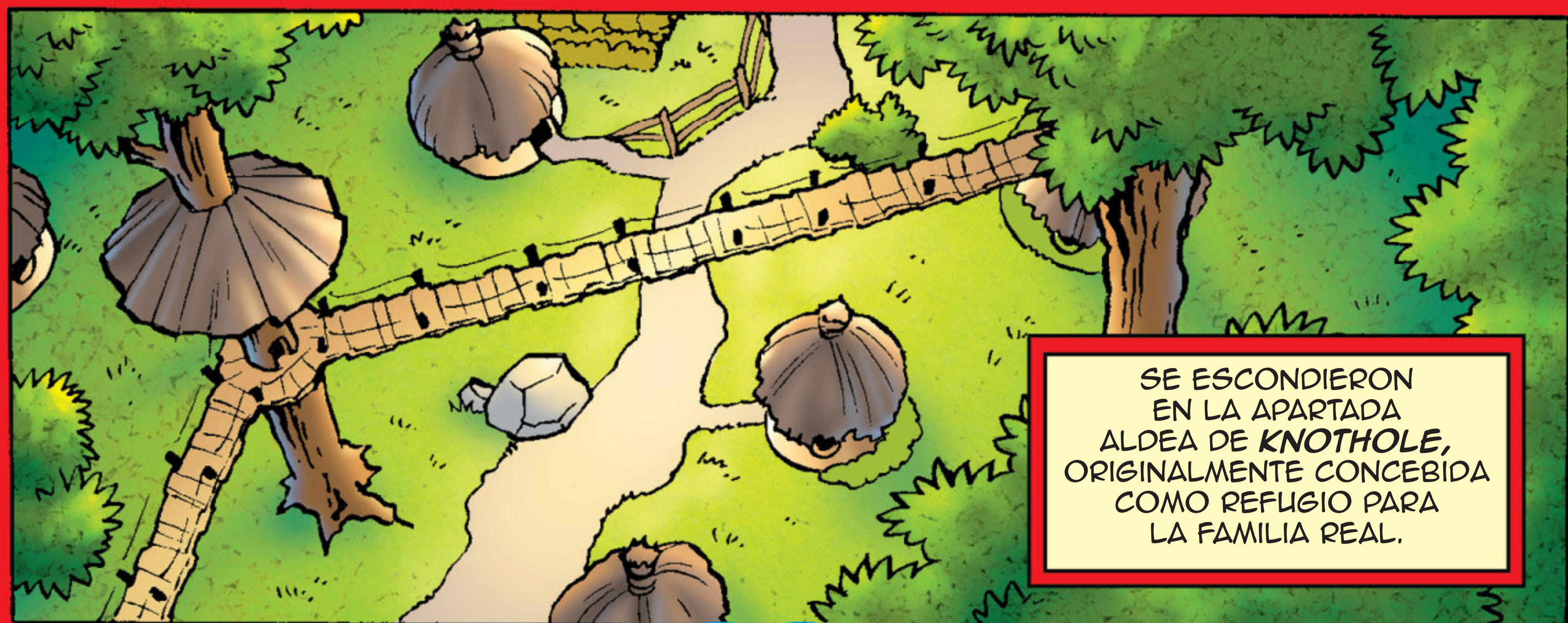


CONVERTIDO EN EL DOCTOR IVO ROBOTNIK, UTILIZÓ LOS DONES TECNOLÓGICOS QUE HABÍA DADO AL PAÍS QUE LO SALVÓ PARA APODERARSE DE ÉL DESDE ADENTRO.

EL REY MAXIMILLIAN ACORN FUE DESTERRADO A LA ZONA DEL SILENCIO.

SOLO UNOS MIEMBROS DE LA CORTE REAL LOGRÓ ESCAPAR.

LA MAYORÍA DE LAS MUJERES, NIÑOS Y CIVILES LOGRARON ESCAPAR. DE LA TOMA INICIAL.



SE ESCONDIERON EN LA APARTADA ALDEA DE KNOTHOLE, ORIGINALMENTE CONCEBIDA COMO REFUGIO PARA LA FAMILIA REAL.

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

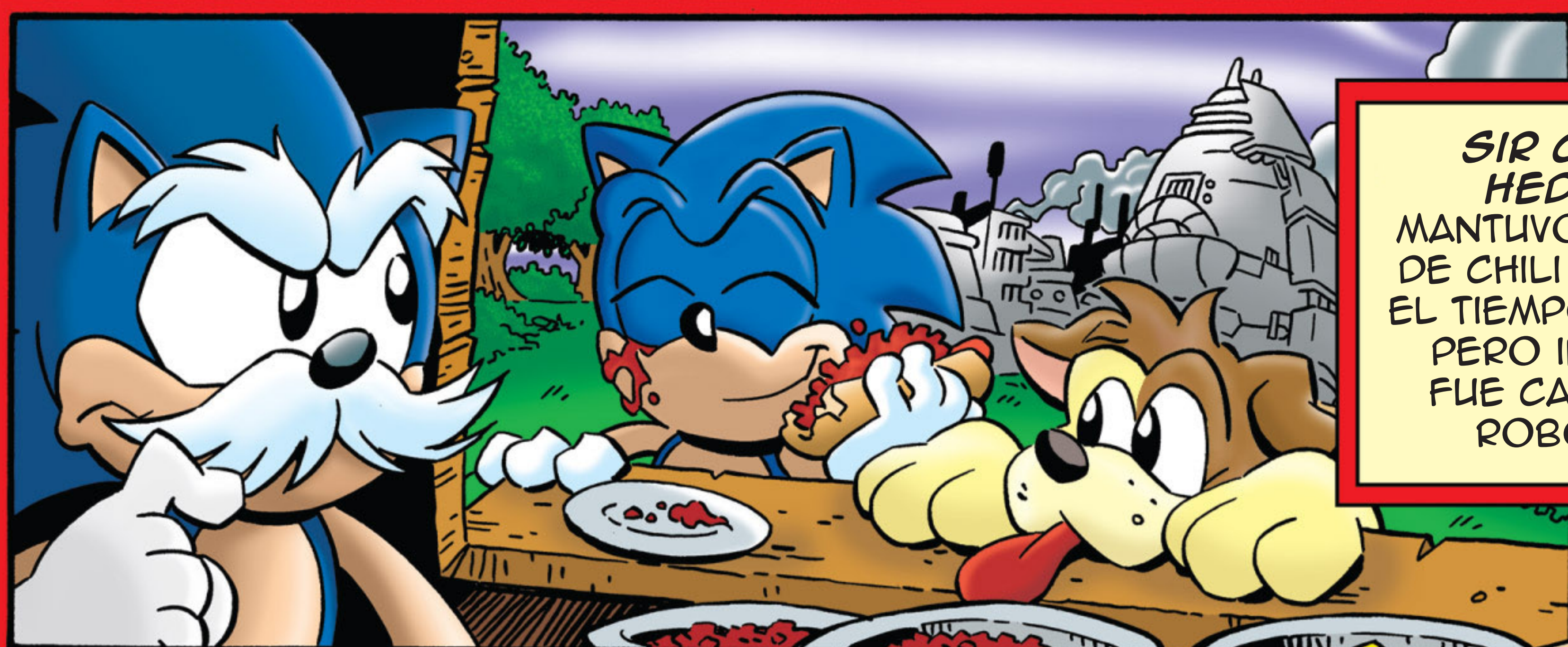
ACTO 16 ¡ROBOTROPOLIS SE LEVANTA!



LOS RESTOS REZAGADOS DEL EJERCITO QUE INTENTARON RETOMAR LA CIUDAD, FUERON DERROTADOS Y ROBOTIZADOS.

LOS SUPERVIVIENTES SE UNIERON PARA FORMAR **LOS FREEDOM FIGHTERS ORIGINALES** Y SENTARON LAS BASES PARA LOS QUE VENDRÍAN DESPUÉS.

FUERON TRAICIONADOS POR UNO DE LOS SUYOS, ROBOTIZADOS Y EXILIADOS PARA SIEMPRE EN LA ZONA DEL SILENCIO.



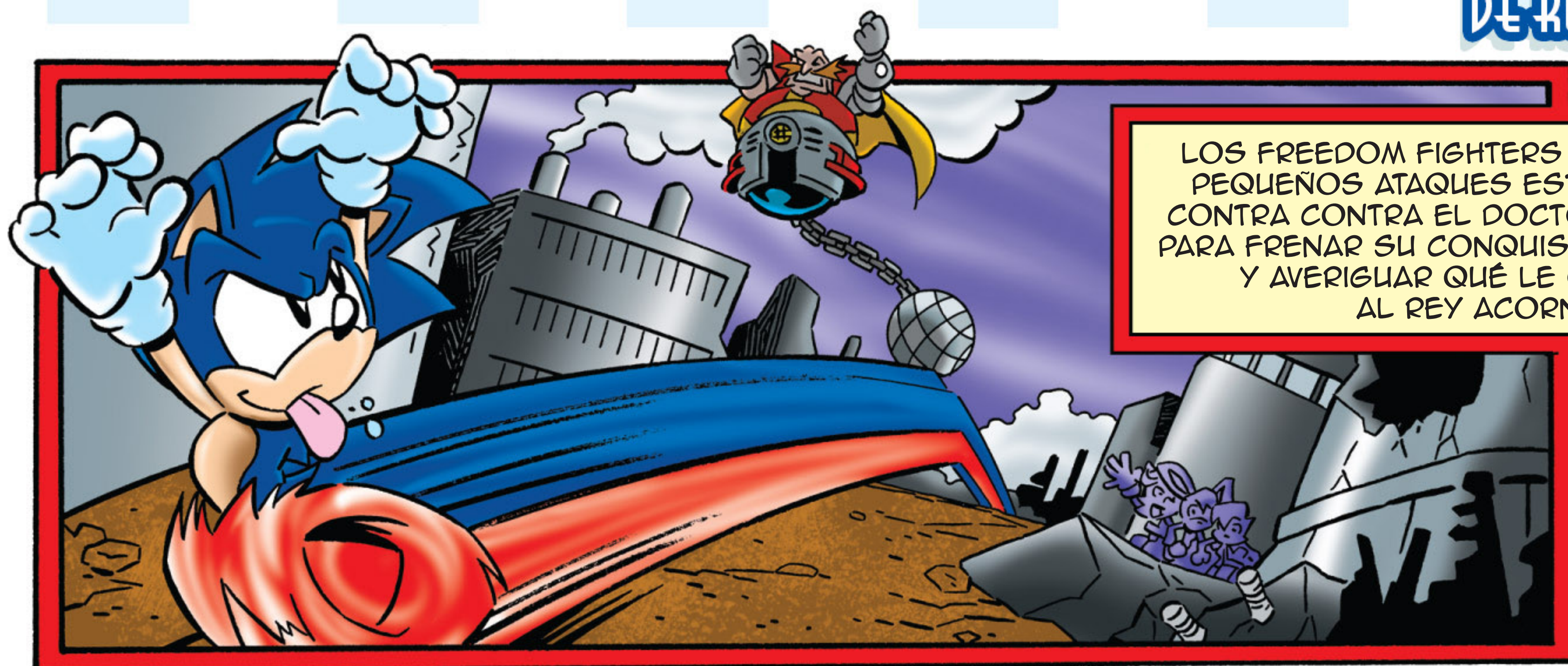
SIR CHARLES HEDGEHOG MANTUVO SU PUESTO DE CHILI DOGS TODO EL TIEMPO QUE PUDO, PERO INCLUSO ÉL FUE CAPTURADO Y ROBOTIZADO.

SIGUIENDO EL EJEMPLO DE LOS ADULTOS Y UTILIZANDO LAS REDES QUE HABÍAN ESTABLECIDO, ¡LA SIGUIENTE GENERACIÓN DE **FREEDOM FIGHTERS** EMPRENDIÓ LA BATALLA CONTRA EL **DOCTOR ROBOTNIK**!

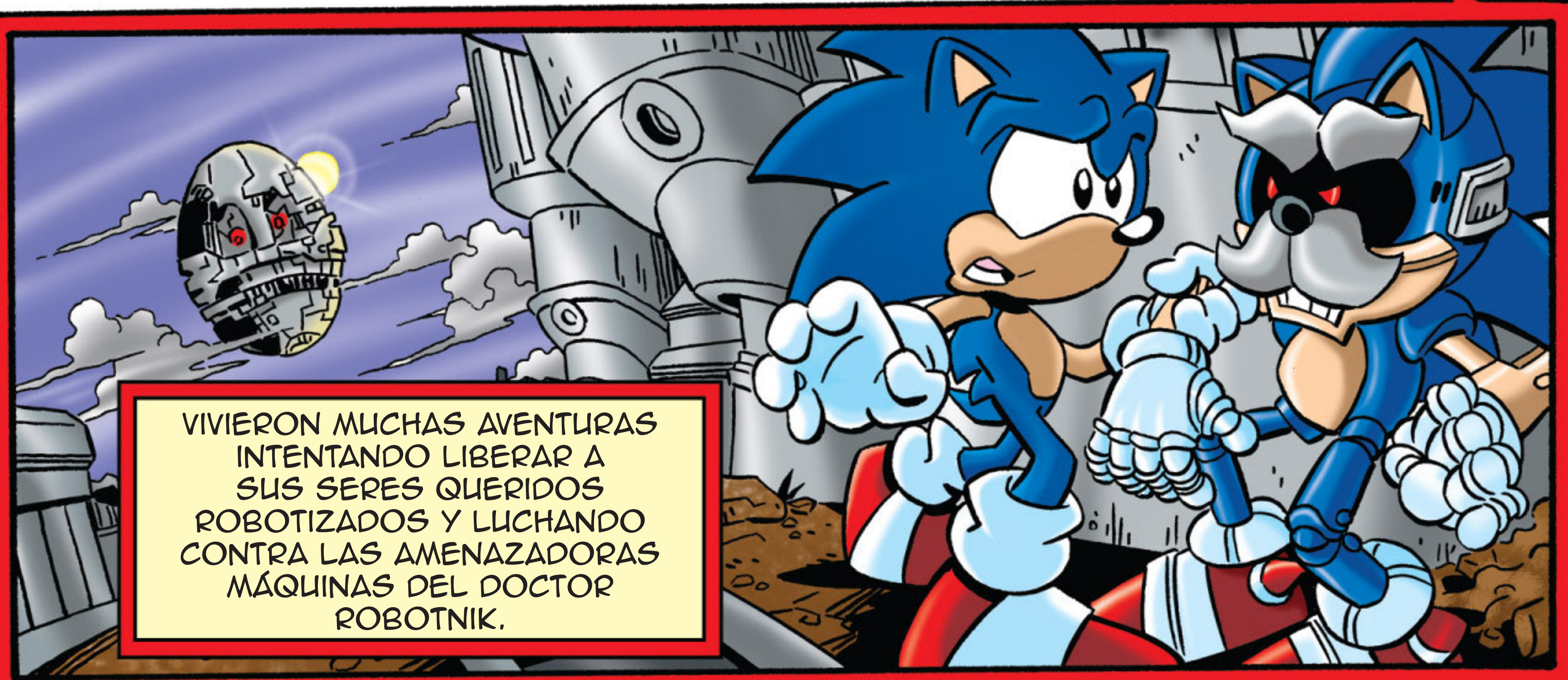


CRONOLOGÍA DE MOBIUS

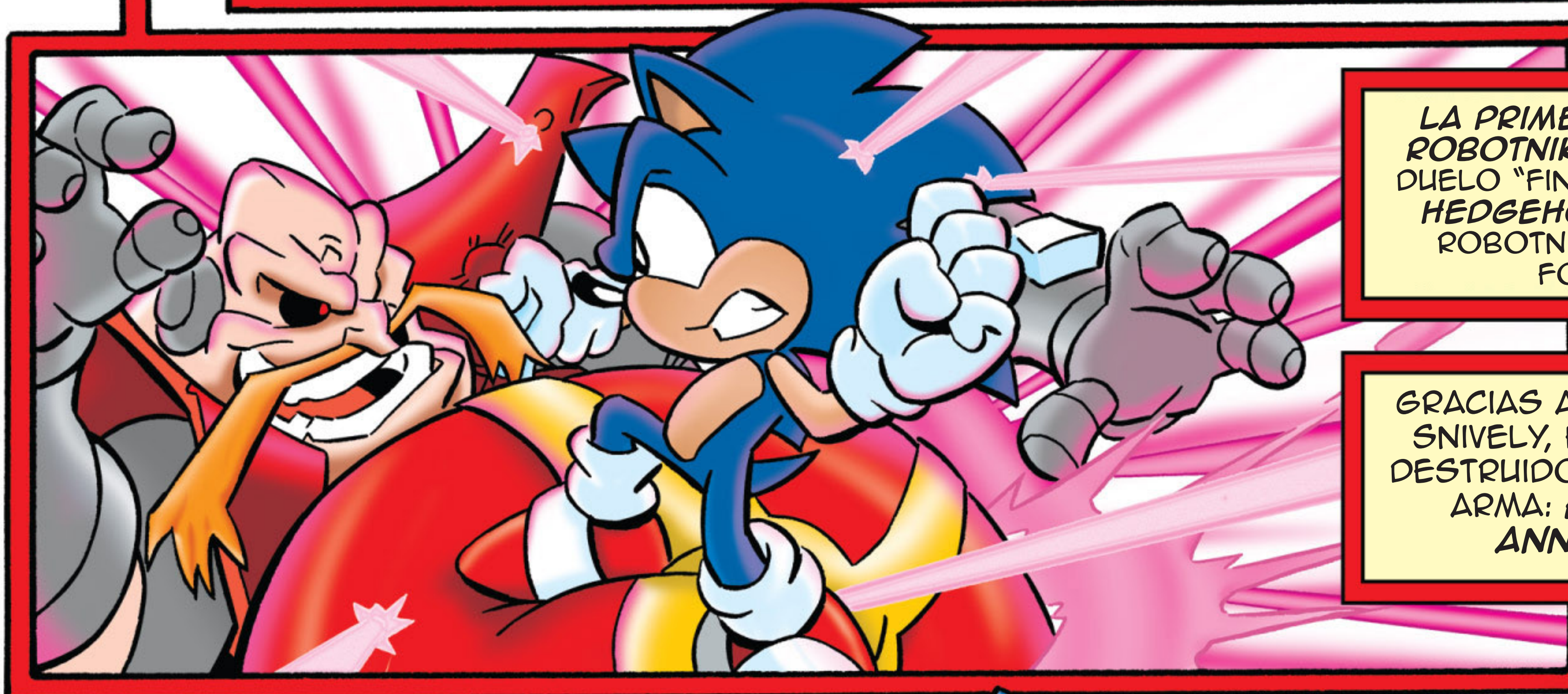
ACTO 17 LA PRIMERA GUERRA DE ROBOTNIK



LOS FREEDOM FIGHTERS REALIZARON PEQUEÑOS ATAQUES ESTRATÉGICOS CONTRA EL DOCTOR ROBOTNIK PARA FRENAR SU CONQUISTA DE MOBIUS Y AVERIGUAR QUÉ LE OCURRIÓ AL REY ACORN.



VIVIERON MUCHAS AVENTURAS INTENTANDO LIBERAR A SUS SERES QUERIDOS ROBOTIZADOS Y LUCHANDO CONTRA LAS AMENAZADORAS MÁQUINAS DEL DOCTOR ROBOTNIK.



LA PRIMERA GUERRA DE ROBOTNIK TERMINÓ CON EL DUELO "FINAL" DE SONIC THE HEDGEHOG Y EL DOCTOR ROBOTNIK EN SU PROPIA FORTALEZA.

GRACIAS A LA TRAICIÓN DE SNIVELY, EL DOCTOR FUE DESTRUIDO POR SU PROPIA ARMA: EL ULTIMATE ANNIHILATOR.

LOS HUÉRFANOS DE LA GUERRA HAN COMPLETADO SU MISIÓN: ¡EL REY HA SIDO RESCATADO, SU CIUDAD RECUPERADA Y EL DOCTOR ROBOTNIK HA SIDO DERROCADO!

EL FUTURO PARECÍA PROMETEDOR.



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 18

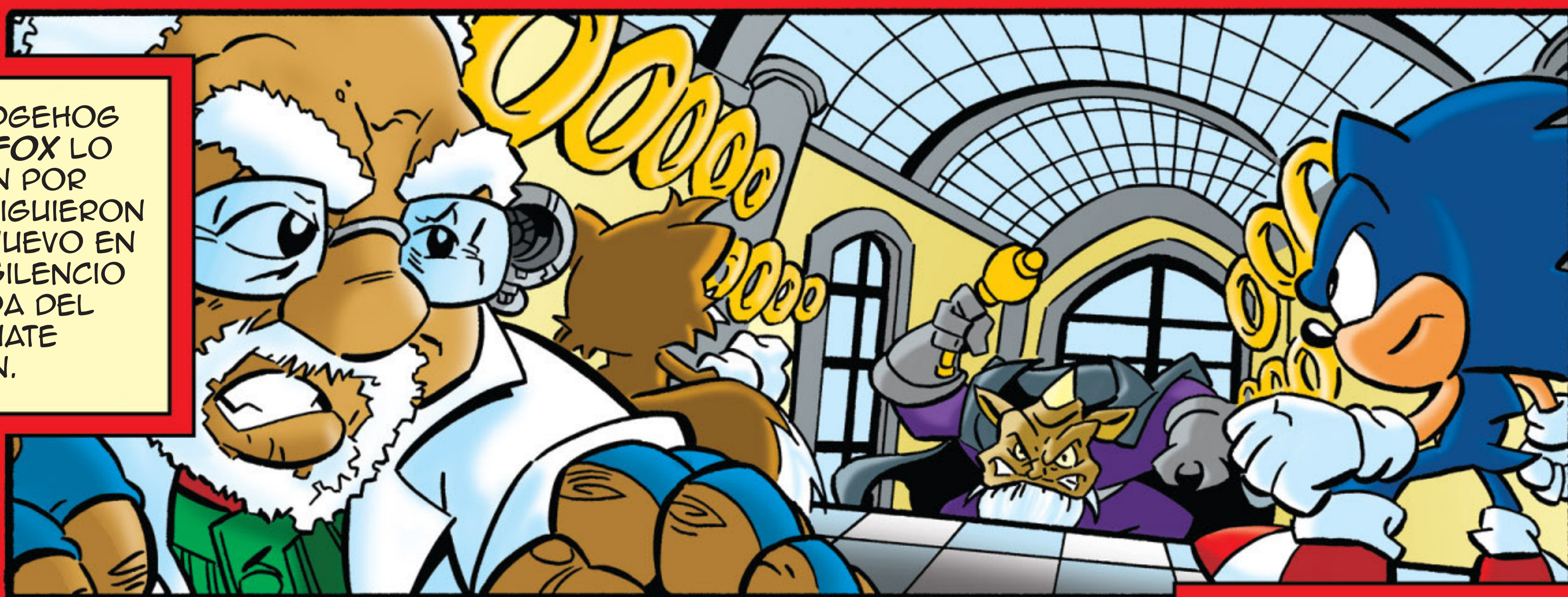
UN MUNDO AUDAZ

¡SIN EMBARGO, IXIS NAUGUS CONSIGUIÓ ESCAPAR DE LA ZONA DE SILENCIO Y QUISO CONQUISTAR EL REINO ACORN Y EL MUNDO.

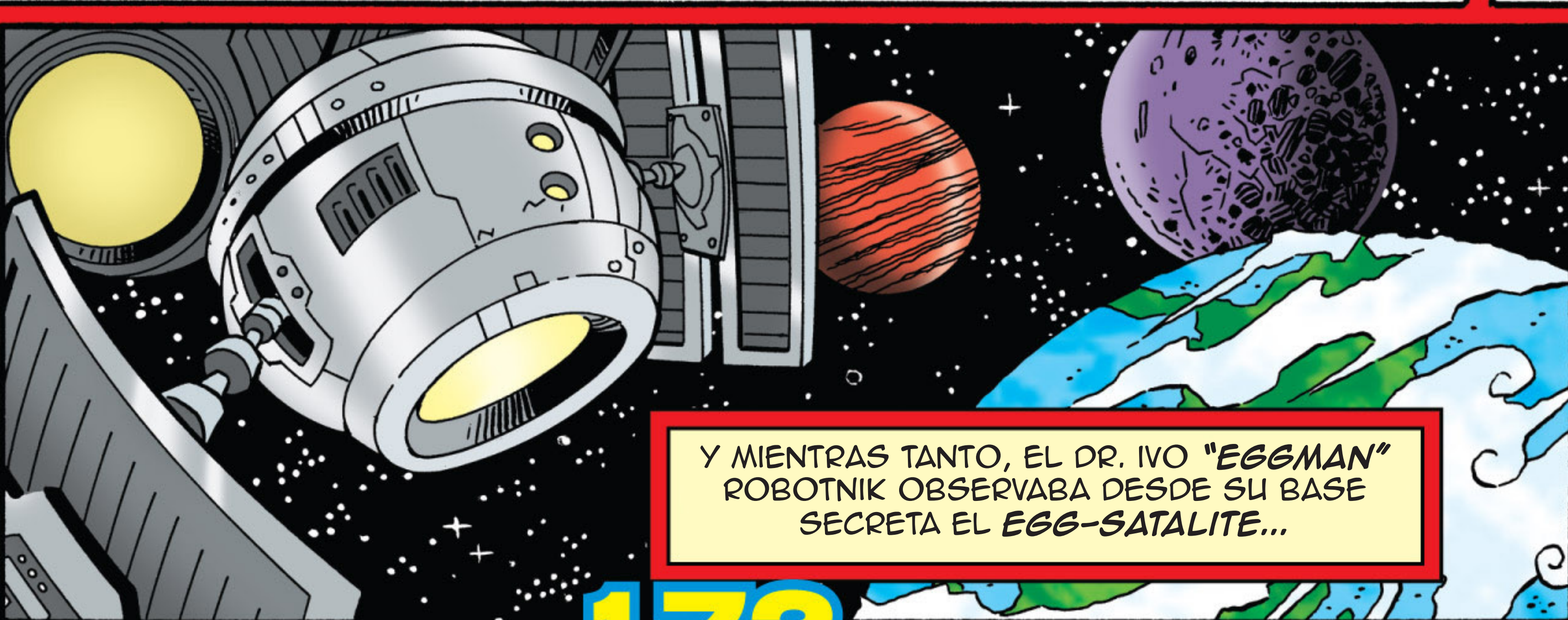
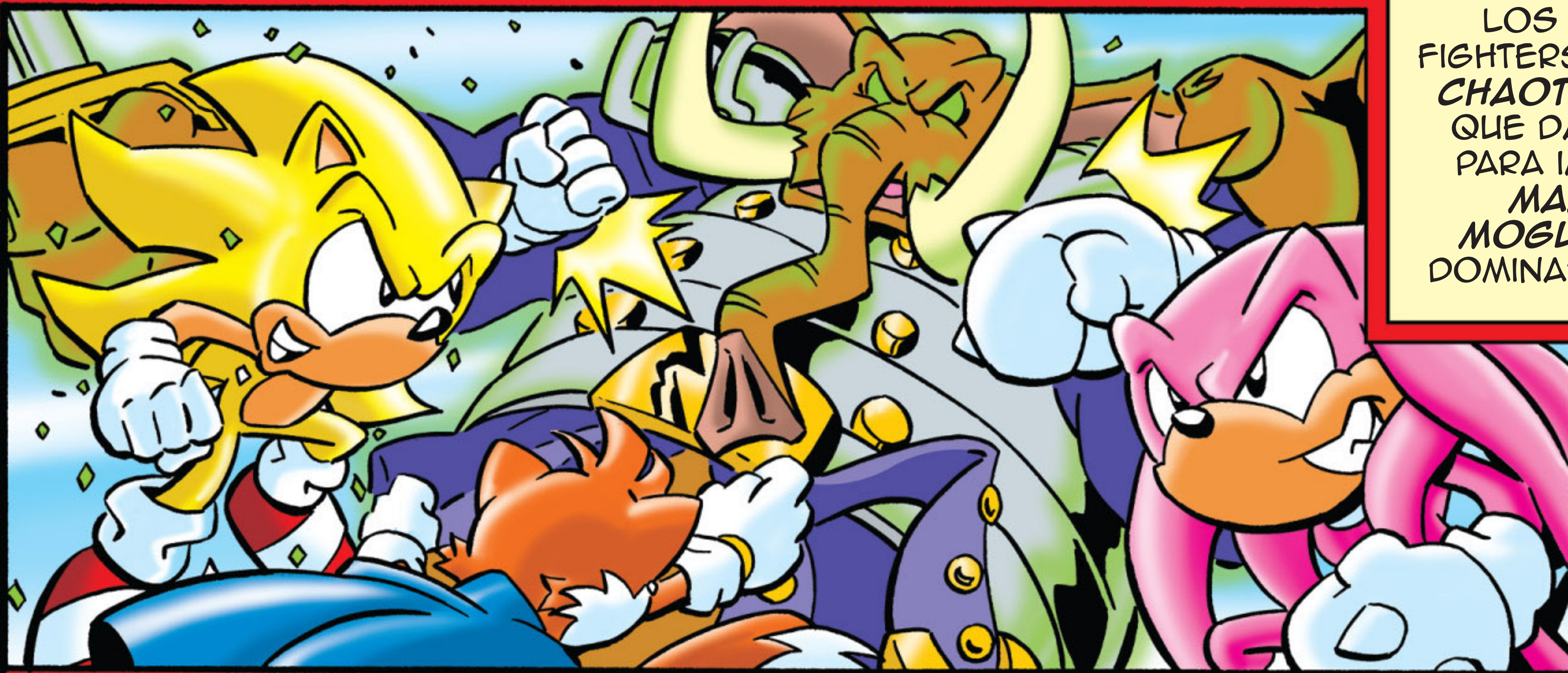


¡ESPARCIENDO EL CAOS ANTES DE HUIR! AL MUNDO EXTERIOR!

SONIC THE HEDGEHOG Y TAILS THE FOX LO RASTREARON POR MOBIUS Y CONSIGUIERON SELLARLO DE NUEVO EN LA ZONA DEL SILENCIO CON LA AYUDA DEL EXILIADO NATE MORGAN.



TANTO LOS FREEDOM FIGHTERS COMO LOS CHAOTIX TUVIERON QUE DARLO TODO PARA IMPEDIR QUE MAMMOTH MOGUL PUDIERA DOMINAR EL MUNDO.

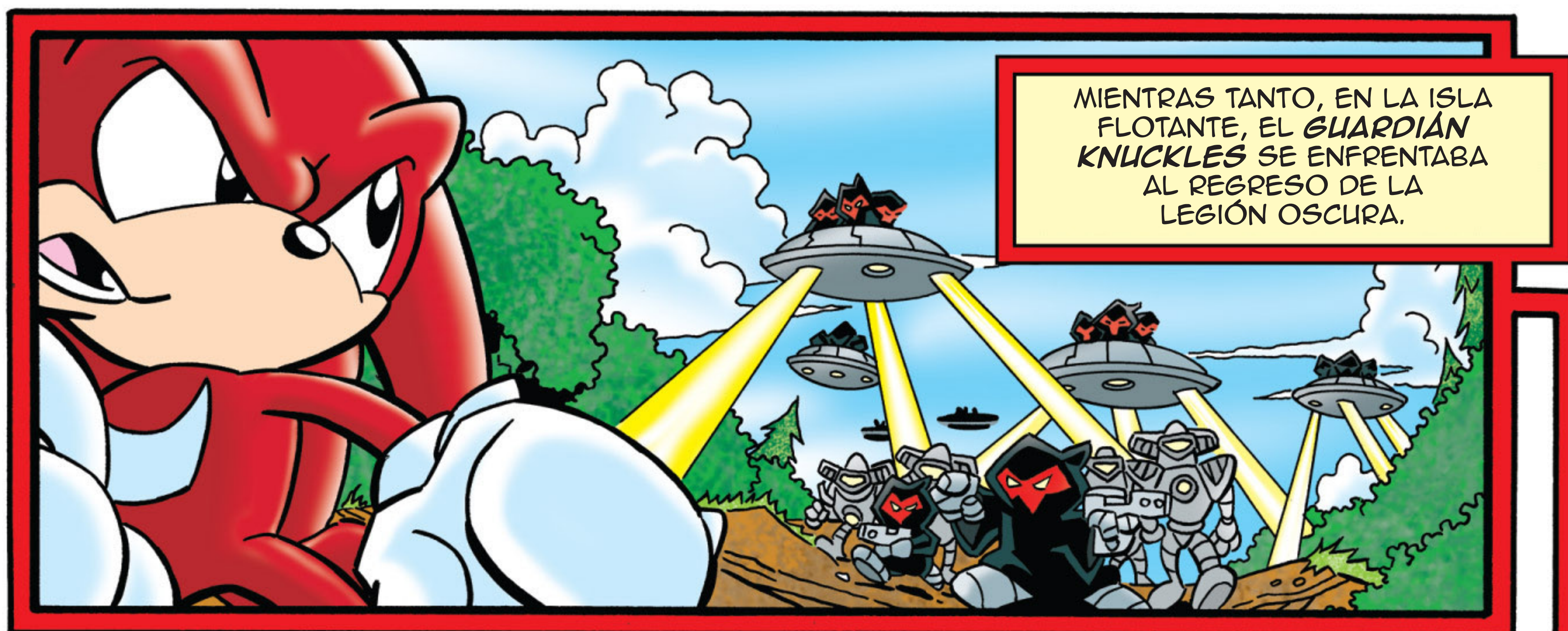


Y MIENTRAS TANTO, EL DR. IVO "EGGMAN" ROBOTNIK OBSERVABA DESDE SU BASE SECRETA EL EGG-SATALITE...

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

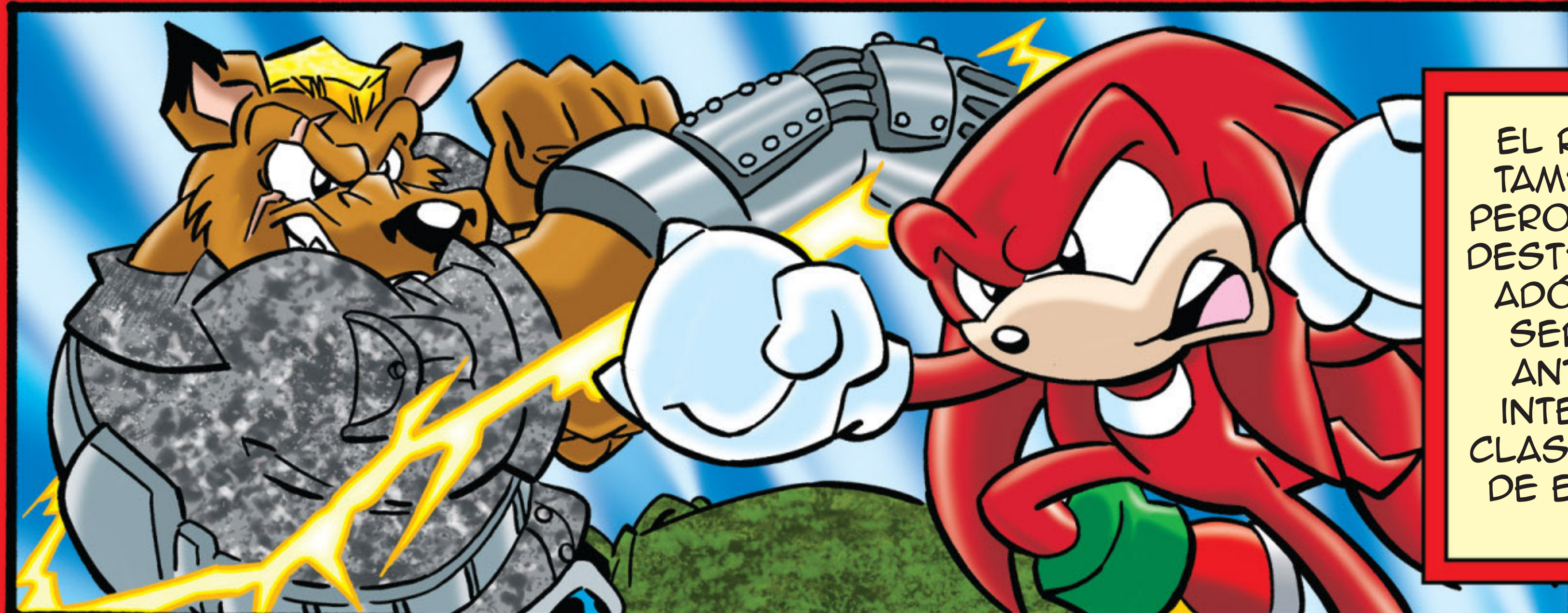
ACTO 19

¡EL REGRESO DE
ECHIDNAÓPOLIS!



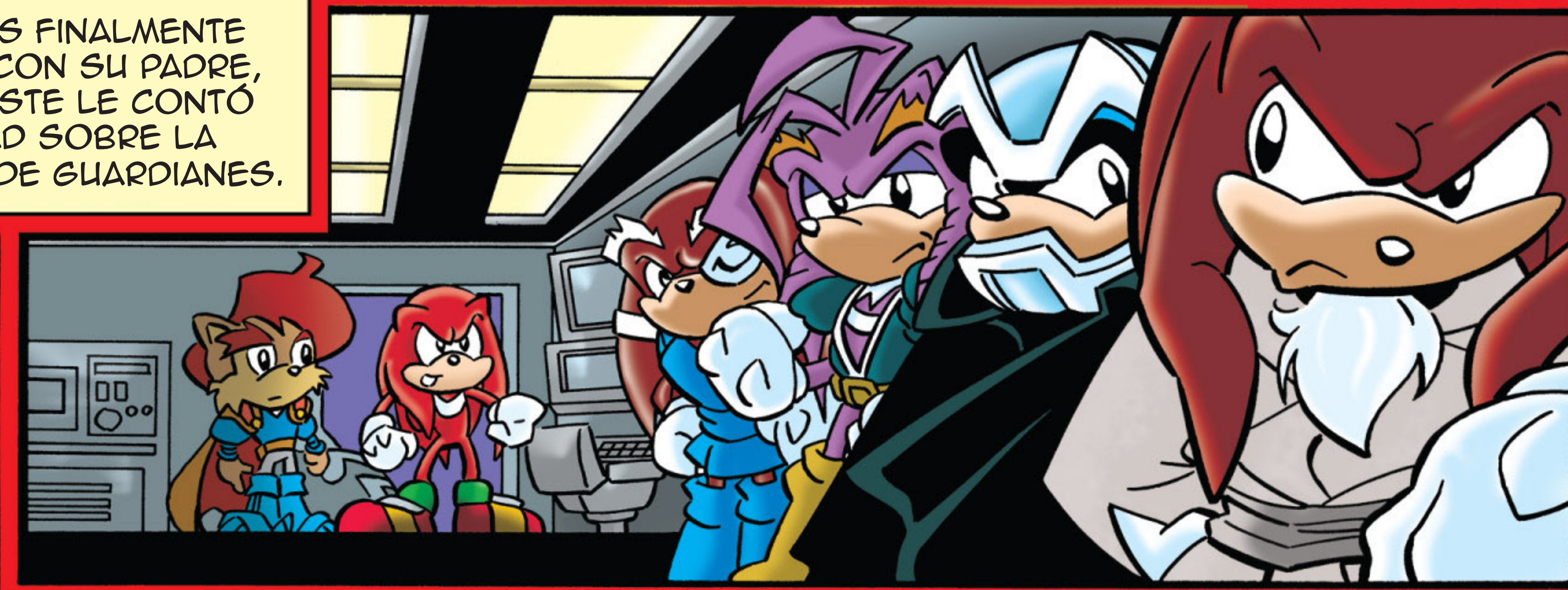
MIENTRAS TANTO, EN LA ISLA
FLOTANTE, EL **GUARDIÁN
KNUCKLES** SE ENFRENTABA
AL REGRESO DE LA
LEGIÓN OSCURA.

LOS EFECTOS DE EL
ULTIMATE ANNIHILATOR
NEUTRALIZARON LOS
EFECTOS DEL
PROYECTOR DE
HIPERZONA,
¡DEVOLVIENDO A
ECHIDNAÓPOLIS A LA
ISLA Y EXPONIENDO
A KNUCKLES A SU
HERENCIA SECRETA!



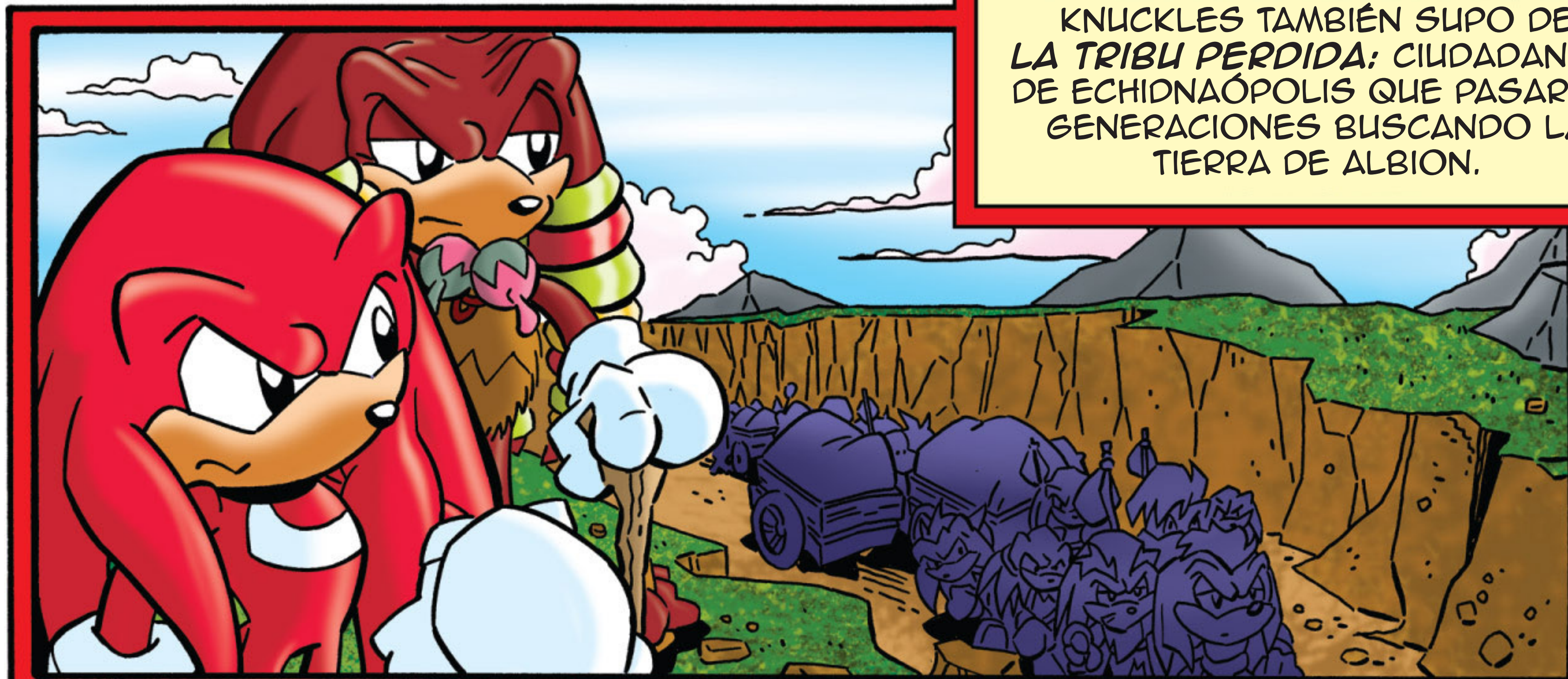
EL RÉGIMEN DINGO
TAMBIÉN REGRESÓ,
PERO CON SU CIUDAD
DESTRUIDA NO TENÍAN
ADÓNDE IR. DEBÍAN
SER PACIFICADOS
ANTES DE QUE SE
INTEGRARAN EN LA
CLASE TRABAJADORA
DE ECHIDNAÓPOLIS.

Y KNUCKLES FINALMENTE
SE REUNIÓ CON SU PADRE,
LOCKE Y ESTE LE CONTÓ
LA VERDAD SOBRE LA
HERMANDAD DE GUARDIANES.



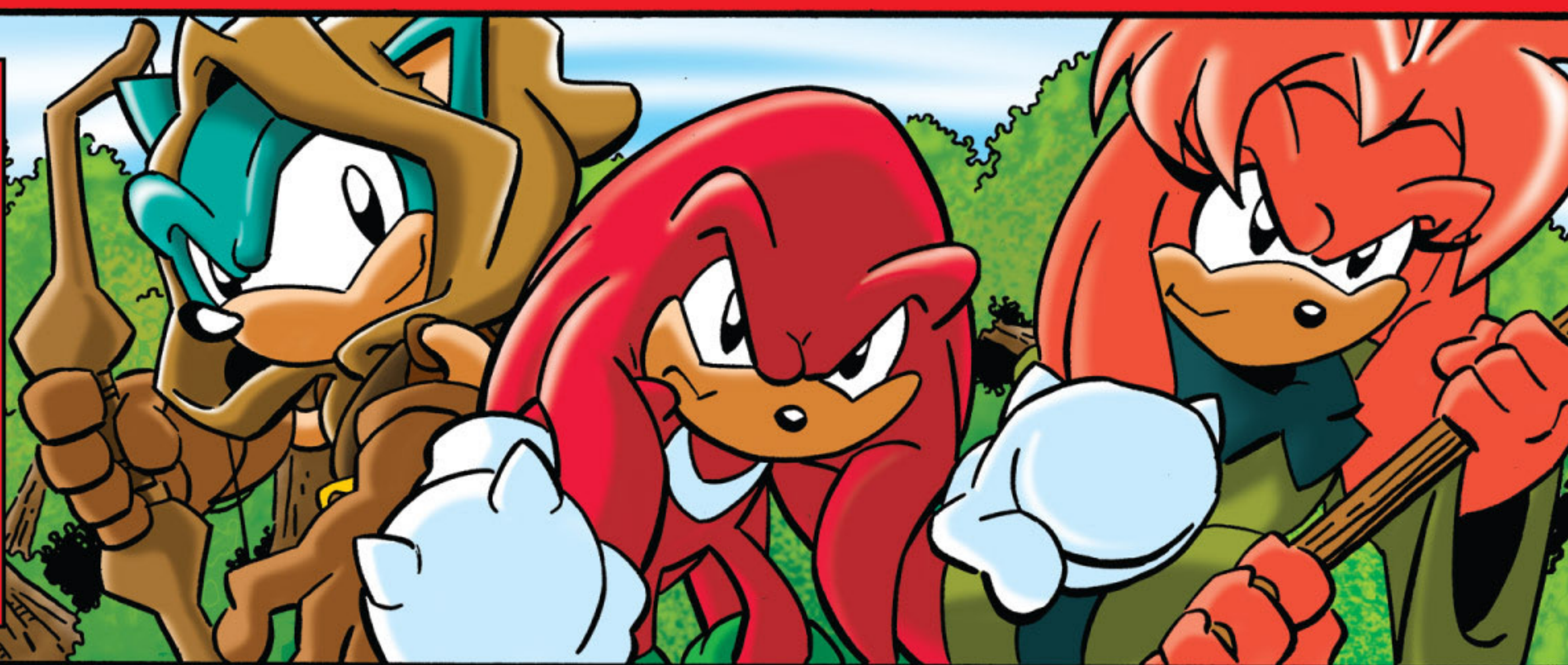
CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 20 LA TRIBU PERDIDA



KNUCKLES TAMBIÉN SUPO DE LA **TRIBU PERDIDA**; CIUDADANOS DE ECHIDNAÓPOLIS QUE PASARON GENERACIONES BUSCANDO LA TIERRA DE ALBION.

EL GUARDIÁN TAMBIÉN AYUDÓ A SU MITRE **ESPIRITUAL** & **YANAR**, A ESCOLTAR A LA TRIBU PERDIDA A TRAVÉS DE **MERCIA** ¡TAMBIÉN FORMÓ EQUIPO CON EL HÉROE ARQUERO **ROB O' THE HEDGE!**



FINALMENTE, LLEGARON A LA CIUDAD OCULTA DE ALBION, DONDE LA TRIBU PERDIDA SE ASENTÓ TRAS SU LARGO ÉXODO.



KNUCKLES REGRESÓ A LA ISLA FLOTANTE PARA PROTEGERLA JUNTO A LA **ESMERALDA MAESTRA**, QUE CONTENÍA EL ESPÍRITU DEL DERROTADO MAMMOTH MOGUL...



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 21



LA SEGUNDA

GUERRA DE ROBOTNIK

¡LA SEGUNDA GUERRA ROBOTNIK COMENZÓ CUANDO EL DOCTOR ROBOTNIK MARK II VIAJÓ DESDE UN FUTURO PARALELO PARA CONQUISTAR MOBIUS PRIME!



RECLAMÓ A TODOS LOS ROBBIANOS LIBERADOS PARA QUE TRABAJARAN PARA ÉL.

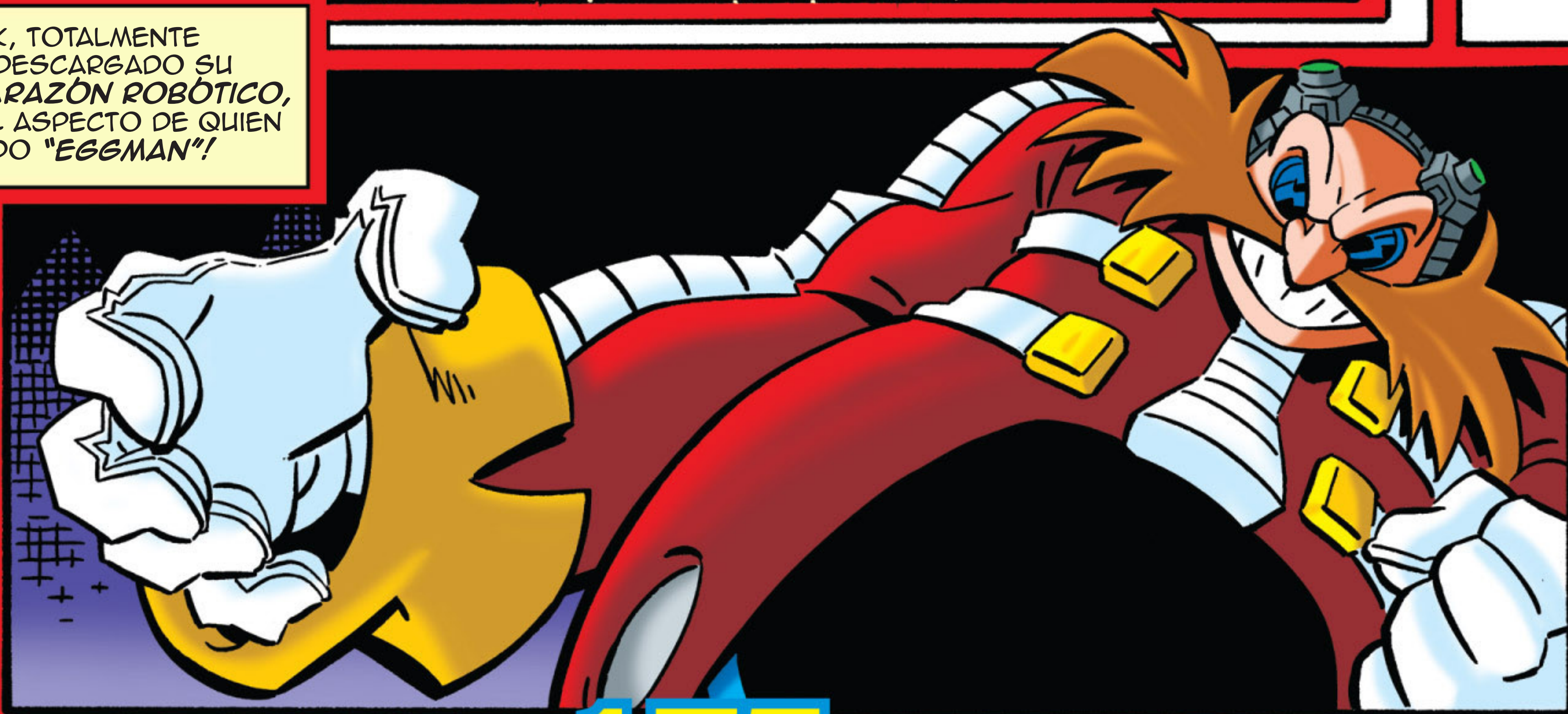
¡SU PODEROSO EJÉRCITO DE SHADOWBOTS MARCHÓ SOBRE EL CAPITOLIO Y RECUPERÓ ROBOTRÓPOLIS PARA SU AMO!



LOS FREEDOM FIGHTERS CONSIGUIERON DESTRUIR LA BASE SATELITE DE ROBOTNIK, PERO SÓLO SÓLO FUE UNA VICTORIA TEMPORAL

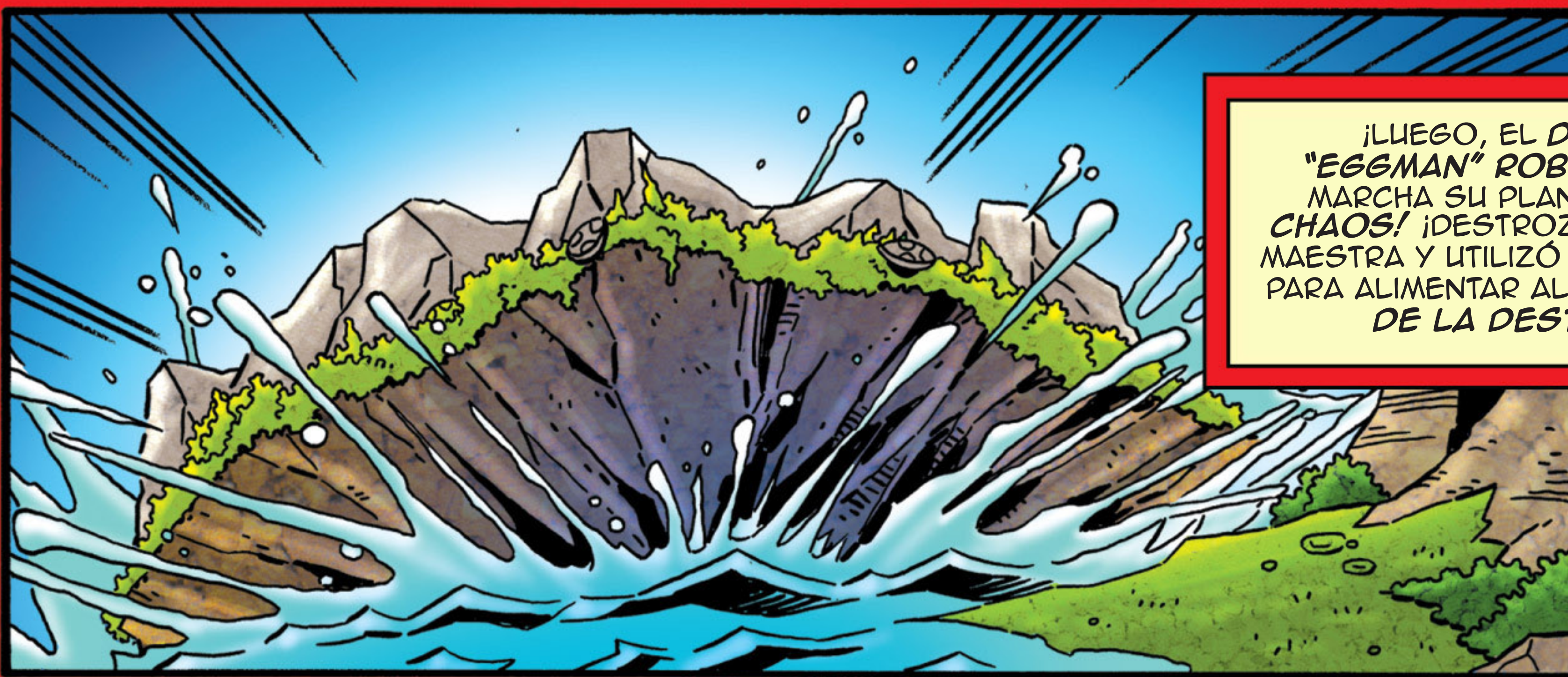


EL ROBOTNIK, TOTALMENTE ROBOTIZADO, DESCARGÓ SU MENTE EN UN CAPARAZÓN ROBÓTICO, ¡LO QUE LE DIÓ EL ASPECTO DE QUIEN SERÍA LLAMADO "EGGMAN"!



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 22 SONIC ADVENTURE



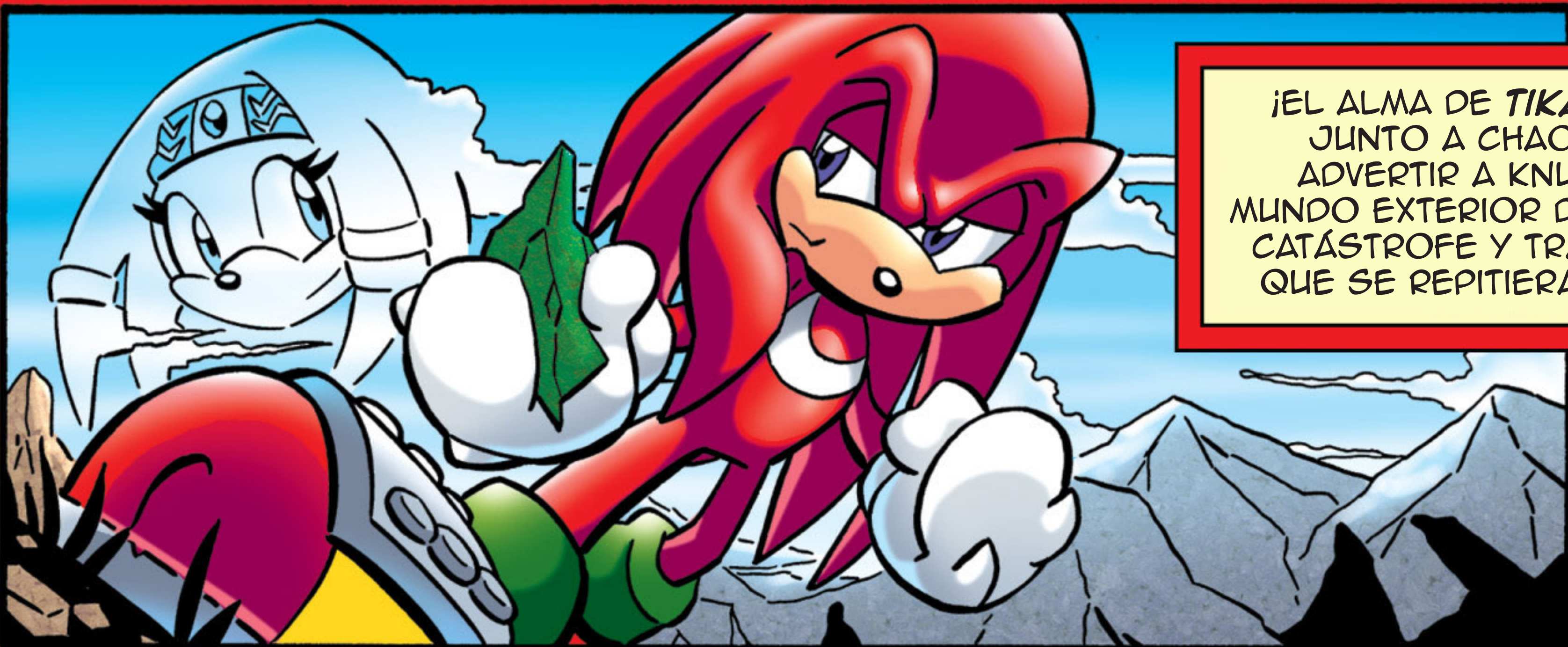
¡LUEGO, EL DOCTOR IVO "EGGMAN" ROBOTNIK PUSO EN MARCHA SU PLAN PARA REVIVIR A CHAOS! ¡DESTRUYÓ LA ESMERALDA MAESTRA Y UTILIZÓ SUS FRAGMENTOS PARA ALIMENTAR AL DEBILITADO DIOS DE LA DESTRUCCIÓN!

MIENTRAS LOS FREEDOM FIGHTERS INVESTIGABAN EL CASO, TERMINARON EN *STATION SQUARE*.

LA *FEDERACIÓN UNIDA* SE VERÍA FORZADA A SALIR LENTAMENTE A LA LUZ A PARTIR DE ESTE MOMENTO.



¡EL ALMA DE *TIKAL*, ATRAPADA JUNTO A CHAOS, INTENTÓ ADVERTIR A KNUCKLES Y AL MUNDO EXTERIOR DE LA INMINENTE CATÁSTROFE Y TRATAR DE EVITAR QUE SE REPITIERA LA HISTORIA!



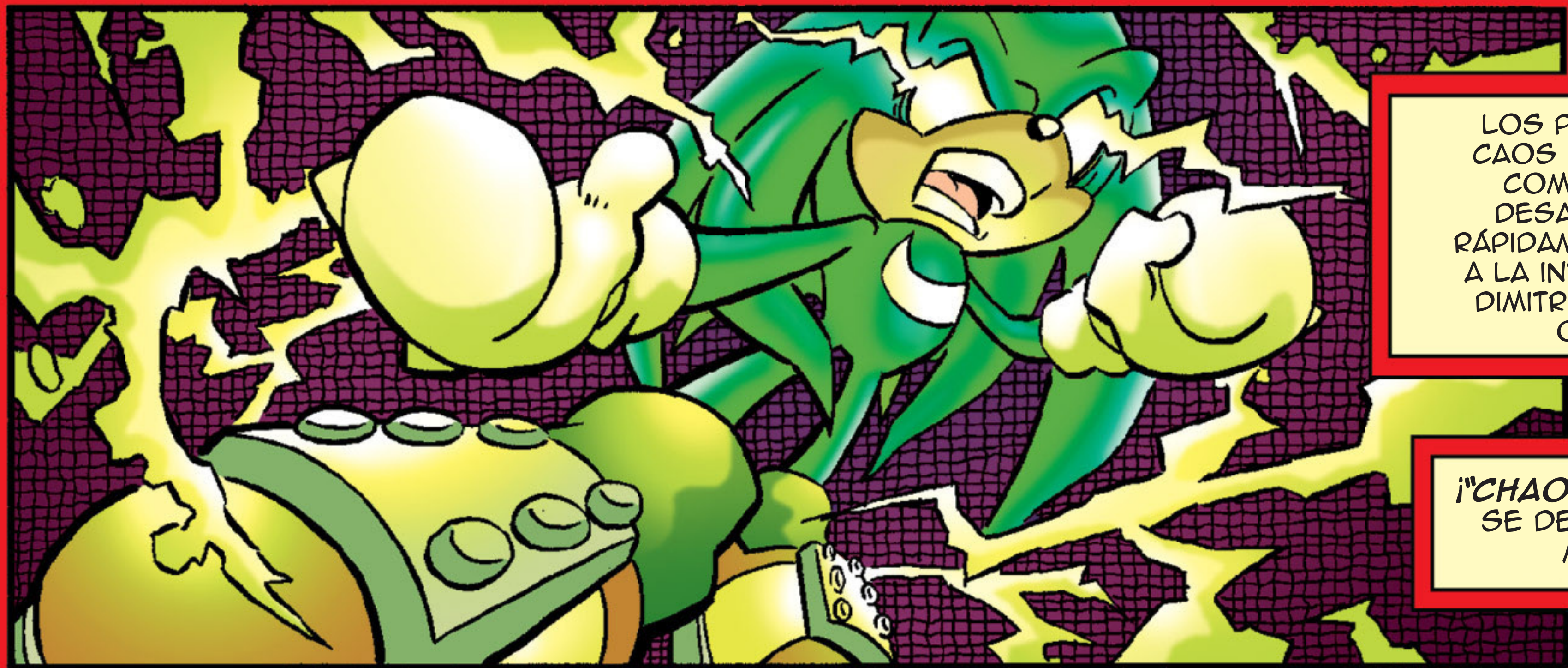
AUNQUE LAS COSAS SE PUSIERON FEAS, ¡LOS FREEDOM FIGHTERS CONSIGUIERON DERROTAR A CHAOS, AL DOCTOR EGGMAN, Y EVITAR UN DESASTRE TOTAL!



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 23

¡CHAOS KNUCKLES!



LOS PODERES DEL CAOS DE KNUCKLES COMENZARON A DESARROLLARSE RÁPIDAMENTE GRACIAS A LA INTROMISIÓN DE DIMITRI Y LA LEGIÓN OSCURA.

¡"CHAOS KNUCKLES" SE DESATÓ SOBRE MOBIUS!

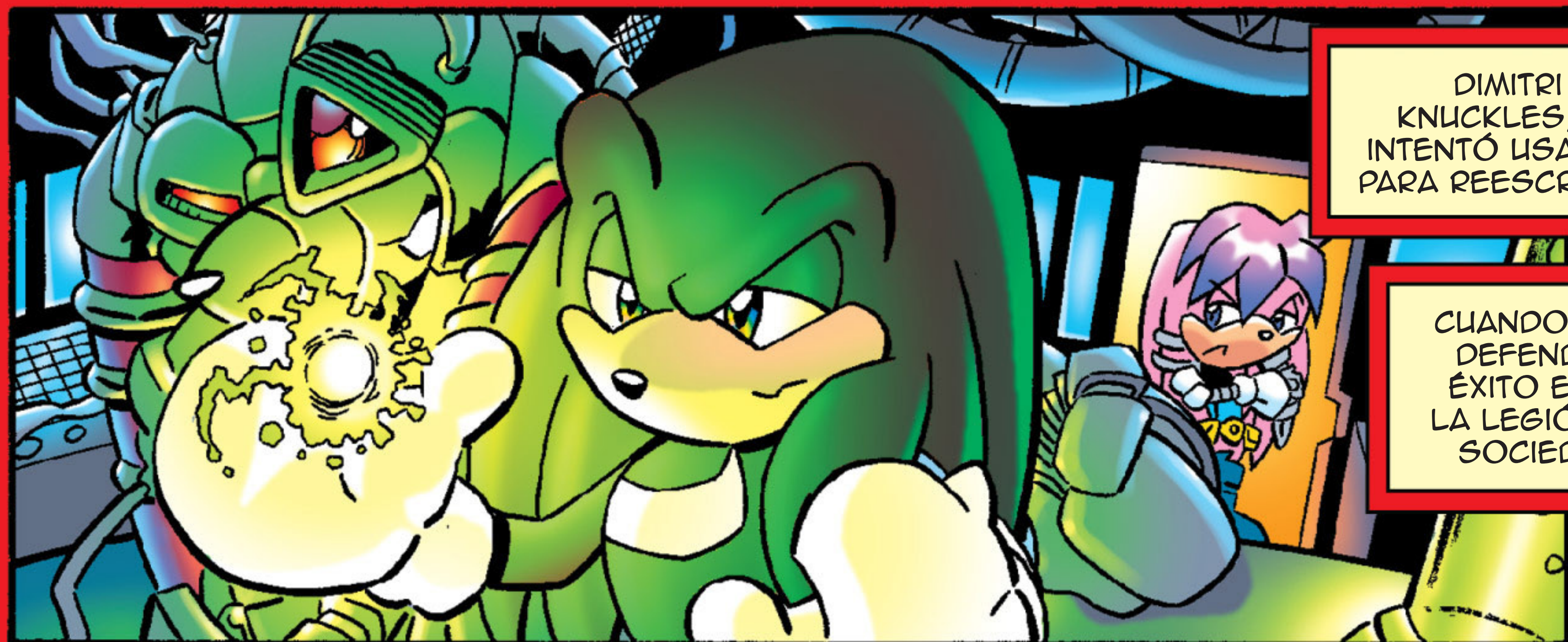
LAS FUERZAS DE ALBION INTENTARON CONTENER SU PODER, PERO "CHAOS KNUCKLES" RESULTÓ SER DEMASIADO PARA ELLOS.

¡LOS INTENTOS DE CAPTURARLO Y QUITARLE EL PODER ACABARON CREANDO AL DESPIADADO DOCTOR FINITEVUS!



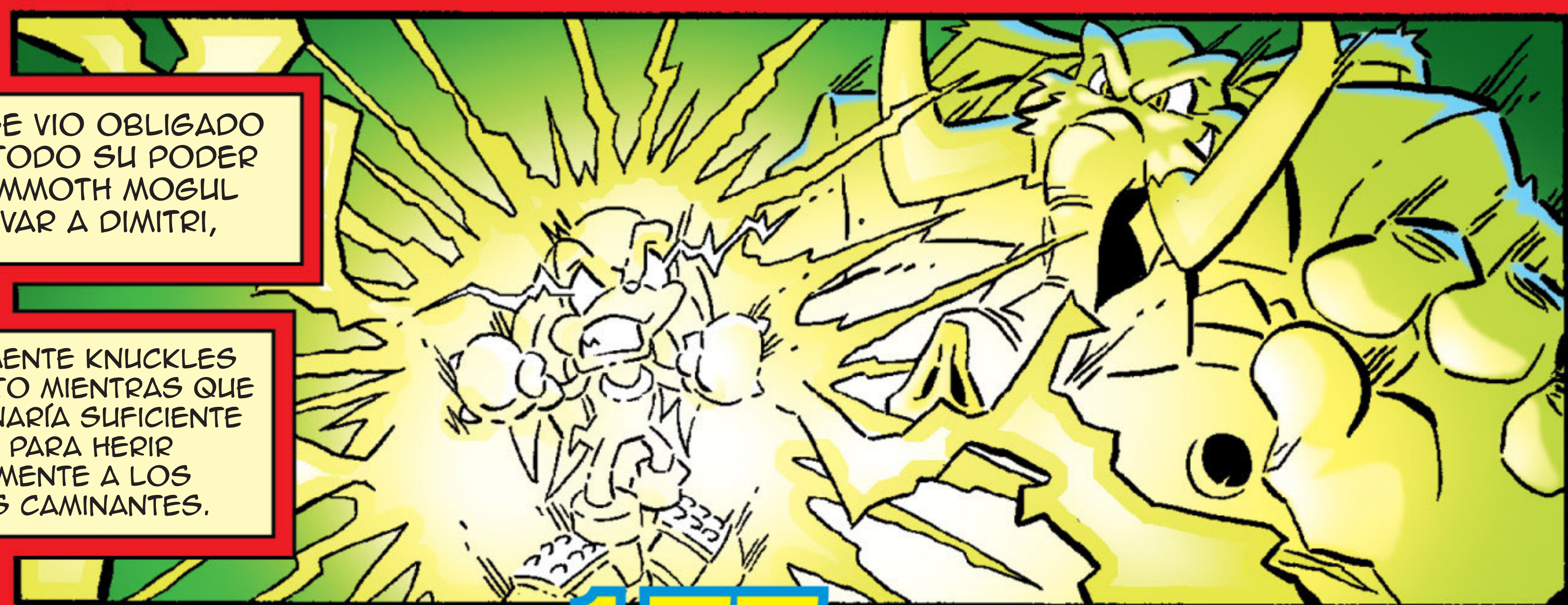
DIMITRI ENTRENÓ A KNUCKLES, QUE A SU VEZ INTENTÓ USAR SUS PODERES PARA REESCRIBIR LA HISTORIA.

CUANDO ESO FRACASÓ, DEFENDIÓ CON POCO ÉXITO EL REGRESO DE LA LEGIÓN OSCURA A LA SOCIEDAD EQUIDNA...



KNUCKLES SE VIO OBLIGADO A DESATAR TODO SU PODER SOBRE MAMMOTH MOGUL PARA SALVAR A DIMITRI,

APARENTEMENTE KNUCKLES HABÍA MUERTO MIENTRAS QUE MOGUL GANARÍA SUFICIENTE PODER PARA HERIR MORTALMENTE A LOS ANTIGUOS CAMINANTES.



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

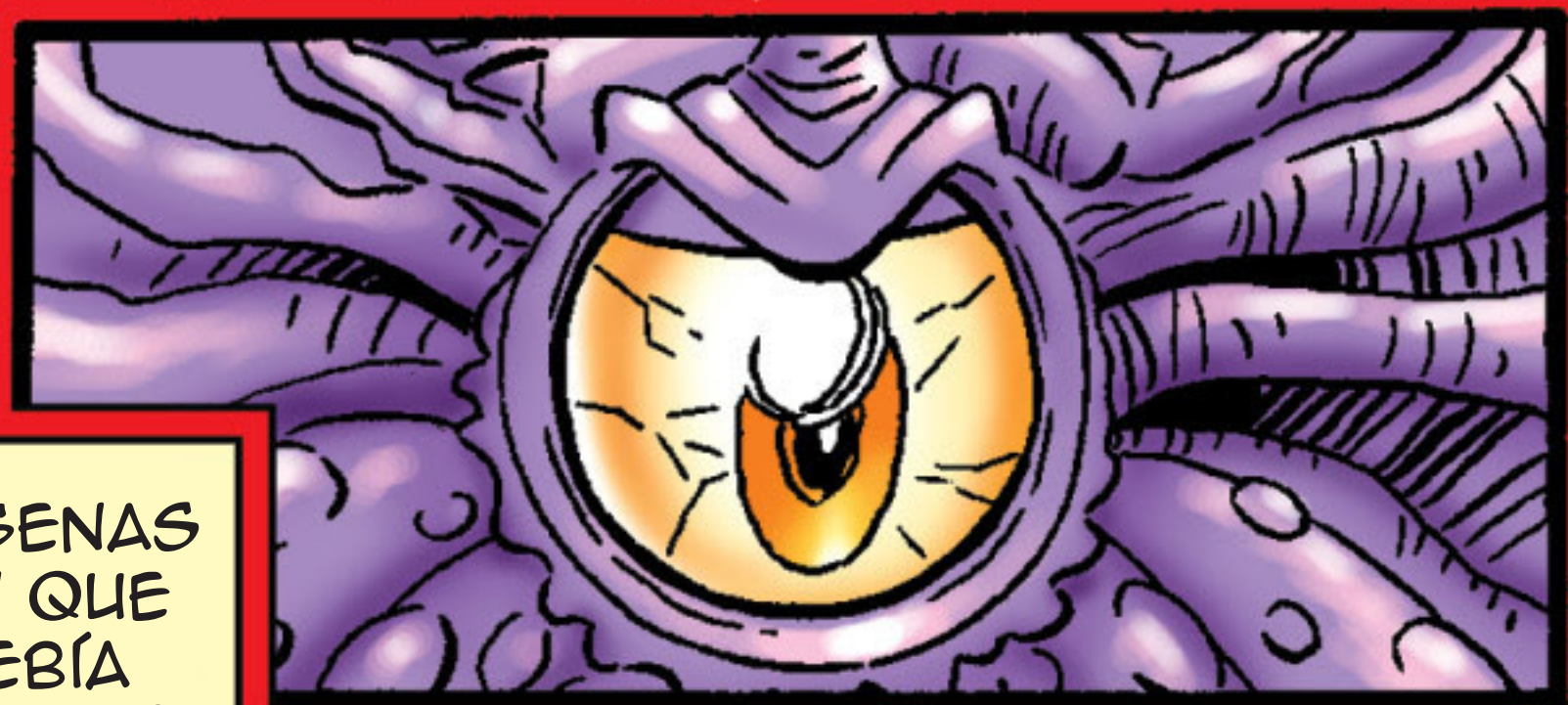
ACTO 24  VUELVEN LOS

INVASORES DEL ESPACIO

MIENTRAS TANTO, LOS OVERLANDERS QUE HUYERON AL ESPACIO PARA COLONIZAR NUEVOS MUNDOS HACE TANTOS AÑOS REGRESARON A MOBIUS. TRAS ESCAPAR DE LAS GARRAS DEL DR. EGGMAN SE ESTABLECIERON EN LA FEDERACIÓN UNIDA.



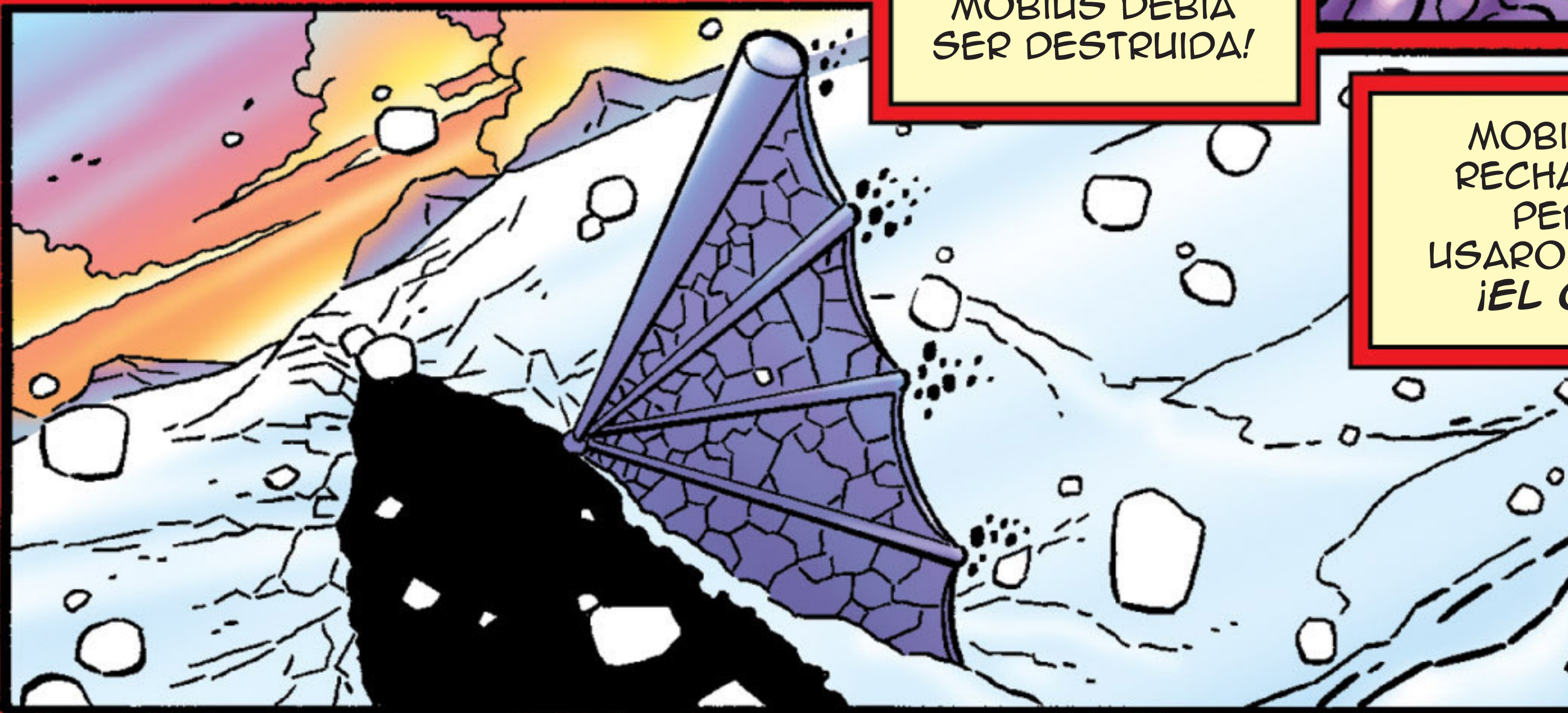
¡POCO DESPUÉS, LLEGARON MÁS VISITANTES DEL ESPACIO. LOS XORDA HABÍAN VUELTO A VER LA TIERRA, Y LA ENCONTRARON REPLETA DE VIDA!



¡LOS ALIENÍGENAS DECIDIERON QUE MOBIUS DEBÍA SER DESTRUIDA!

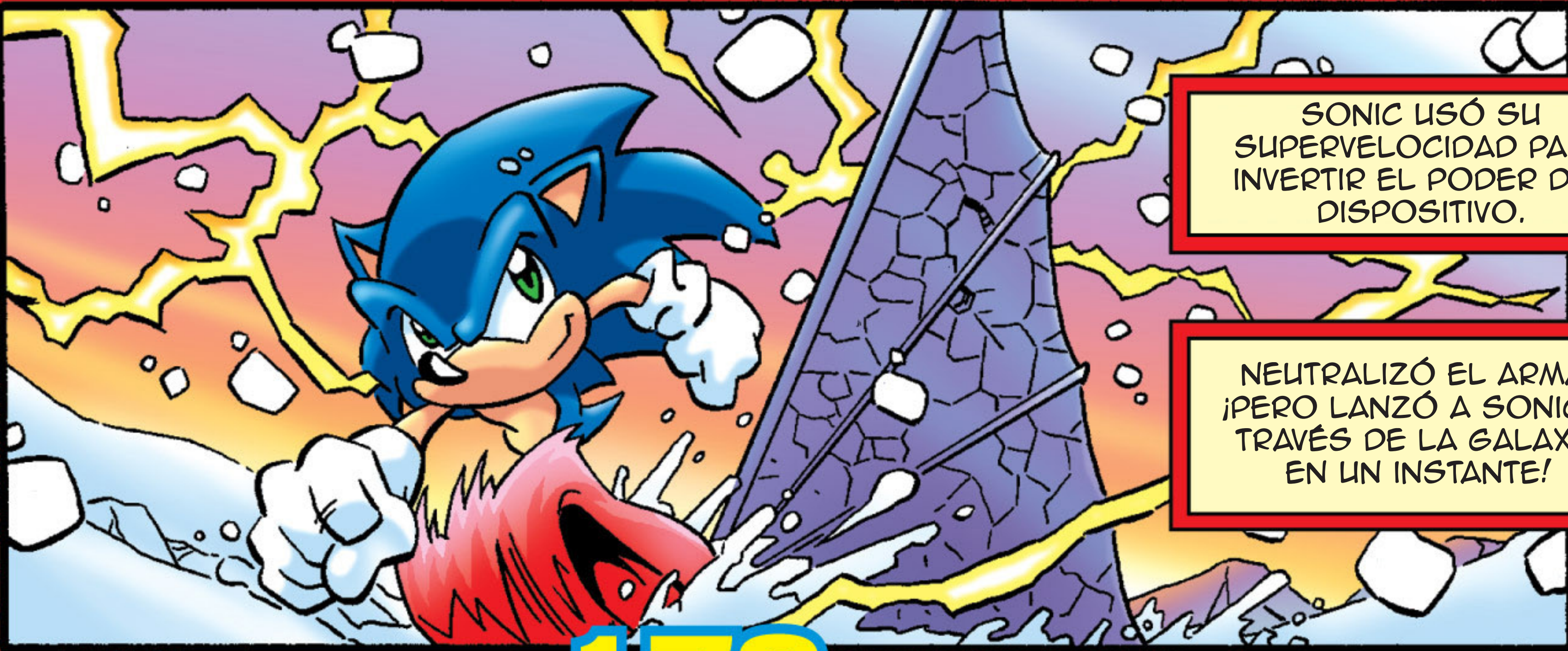
MOBIUS SE UNIÓ PARA RECHAZAR LA INVASIÓN, PERO LOS XORDA USARON SU MEJOR ARMA: ¡EL QUANTUM DIAL!

TRANSFORMARÍA EL PLANETA MOBIUS EN UN AGUJERO NEGRO, ¡DESTRUYENDO TODA VIDA ASÍ COMO EL PROPIO PLANETA!



SONIC USÓ SU SUPERVELOCIDAD PARA INVERTIR EL PODER DEL DISPOSITIVO.

NEUTRALIZÓ EL ARMA, ¡PERO LANZÓ A SONIC A TRAVÉS DE LA GALAXIA EN UN INSTANTE!



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 25  HOGAR

SONIC VIAJÓ POR LAS ESTRELLAS EN BUSCA DE SU HOGAR, ENCONTRANDO NUEVAS CULTURAS Y EXTRAÑAS CRIATURAS.



SE ENFRENTÓ A E.V.E. (LA PRIMERA "HIJA" DEL DOCTOR ROBOTNIK)...

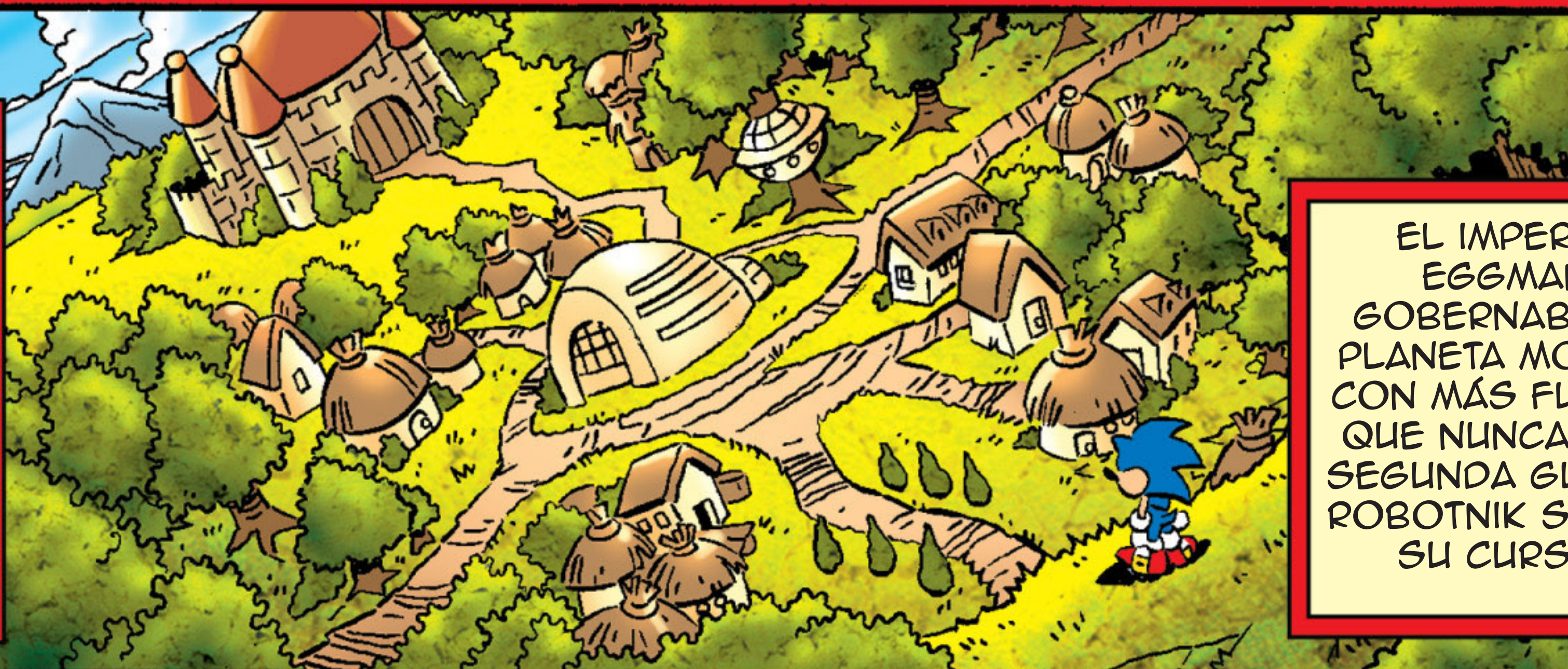


LOS ALIENÍGENAS RESPONSABLES DE DESHACER LA MAYOR PARTE DE LA ROBOTIZACIÓN DE MOBIUS, "LOS BEM"...



E INSPIRÓ A TODA UNA CIVILIZACIÓN QUE SE LLAMÓ A SÍ MISMA "LOS AZURITES" EN HONOR A SONIC.

CUANDO SONIC REGRESÓ CASI UN AÑO DESPUÉS (EN TIEMPO MOBIANO), LA PEQUEÑA ALDEA A LA QUE LLAMABA HOGAR SE HABÍA CONVERTIDO EN LA CIUDAD DE KNOTHOLE. TODO LO QUE CONOCÍA HABÍA CAMBIADO.

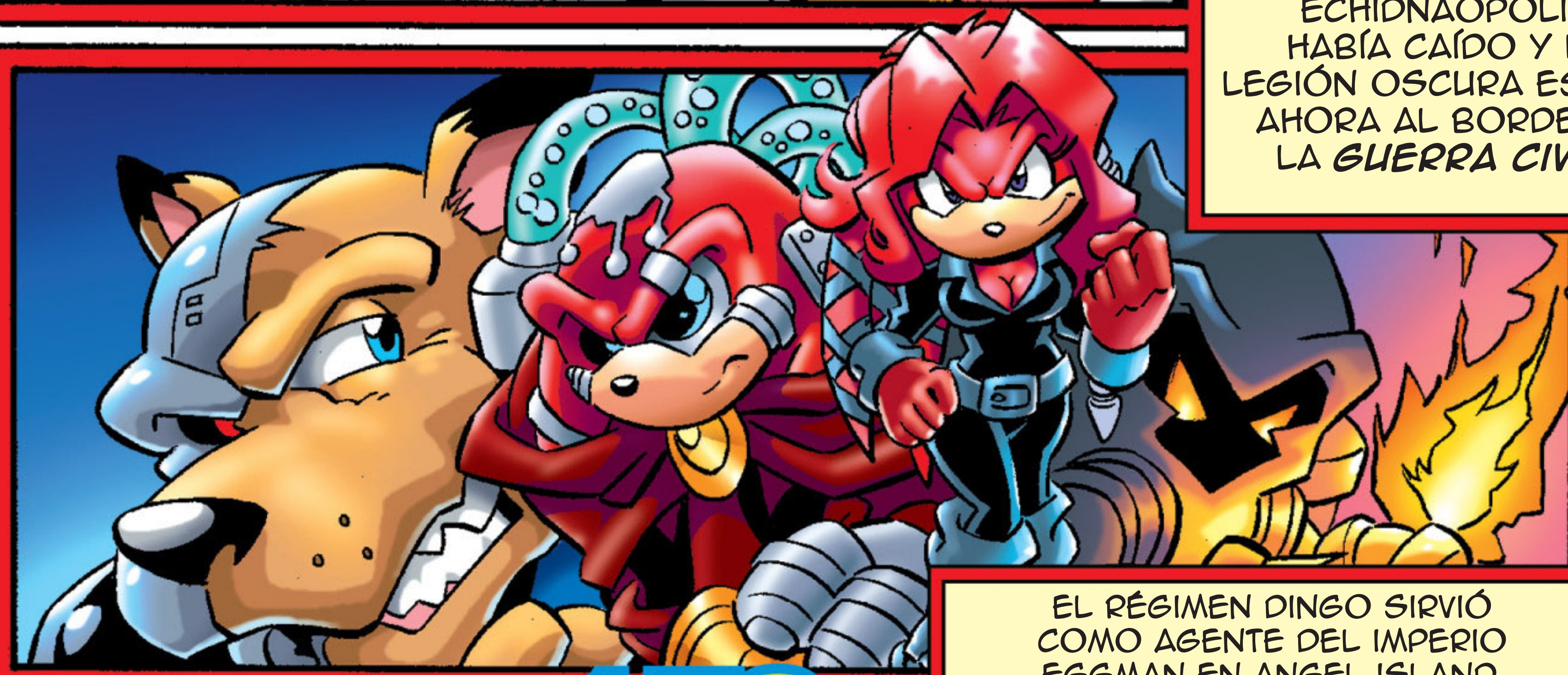


EL IMPERIO EGGMAN GOBERNABA EL PLANETA MOBIUS CON MÁS FUERZA QUE NUNCA Y LA SEGUNDA GUERRA ROBOTNIK SEGUÍA SU CURSO.



CON LA AYUDA DE SU ÚLTIMA "HIJA", MECHA, Y DE SU "HIJO" VIRUS DIGITAL DE NOMBRE A.D.A.M., EGGMAN HABÍA CONVERTIDO ANGEL ISLAND EN UNA ZONA DE GUERRA.

ECHIDNAÓPOLIS HABÍA CAÍDO Y LA LEGIÓN OSCURA ESTABA AHORA AL BORDE DE LA GUERRA CIVIL.



EL RÉGIMEN DINGO SIRVIÓ COMO AGENTE DEL IMPERIO EGGMAN EN ANGEL ISLAND.

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 26

TORMENTA

DE ORDEN Y CAOS



MUCHOS VILLANOS SE UNIERON A MAMMOTH MOGUL, QUE INTENTÓ UTILIZAR LO ÚLTIMO DE LA FUENTE DEL TODO PARA CONQUISTAR EL MUNDO UNA VEZ MÁS.

LOS FREEDOM FIGHTERS DERROTARON A MOGUL, QUE VOLVIÓ A SER CAPTURADO Y ENCARCELADO POR EL DR. EGGMAN.

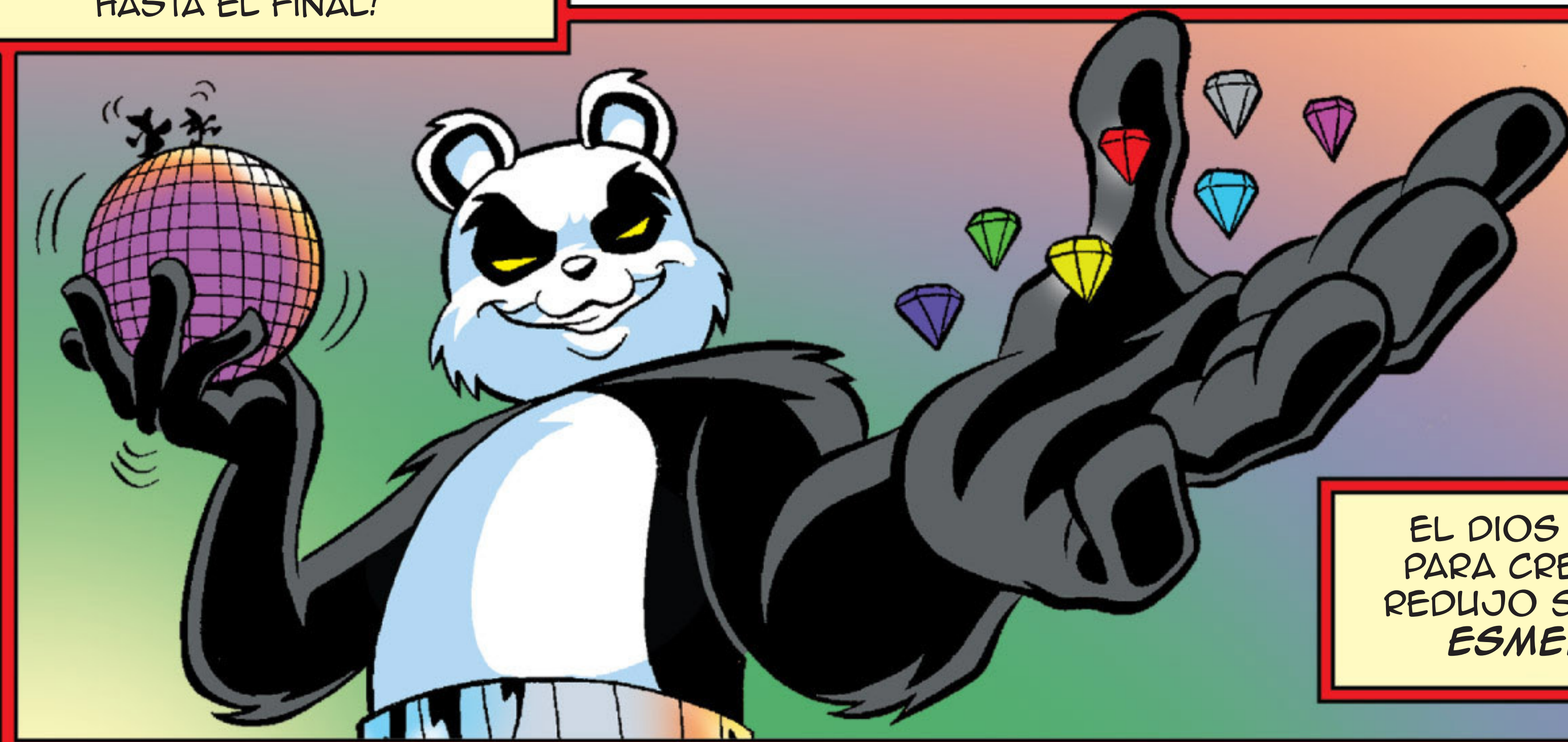
¡EL SOMBRÍO ANONYMOUS SE REVELÓ COMO EL PROPIO "HIJO" DE EGGMAN A.D.A.M.!

¡UTILIZANDO A LOS AMIGOS DE SONIC, EN CONCRETO A TOMMY TURTLE, A.D.A.M. INVOCÓ A TODAS LAS ESMERALDAS DEL CAOS DEL UNIVERSO Y LUCHÓ CONTRA SUPER SONIC HASTA EL FINAL!

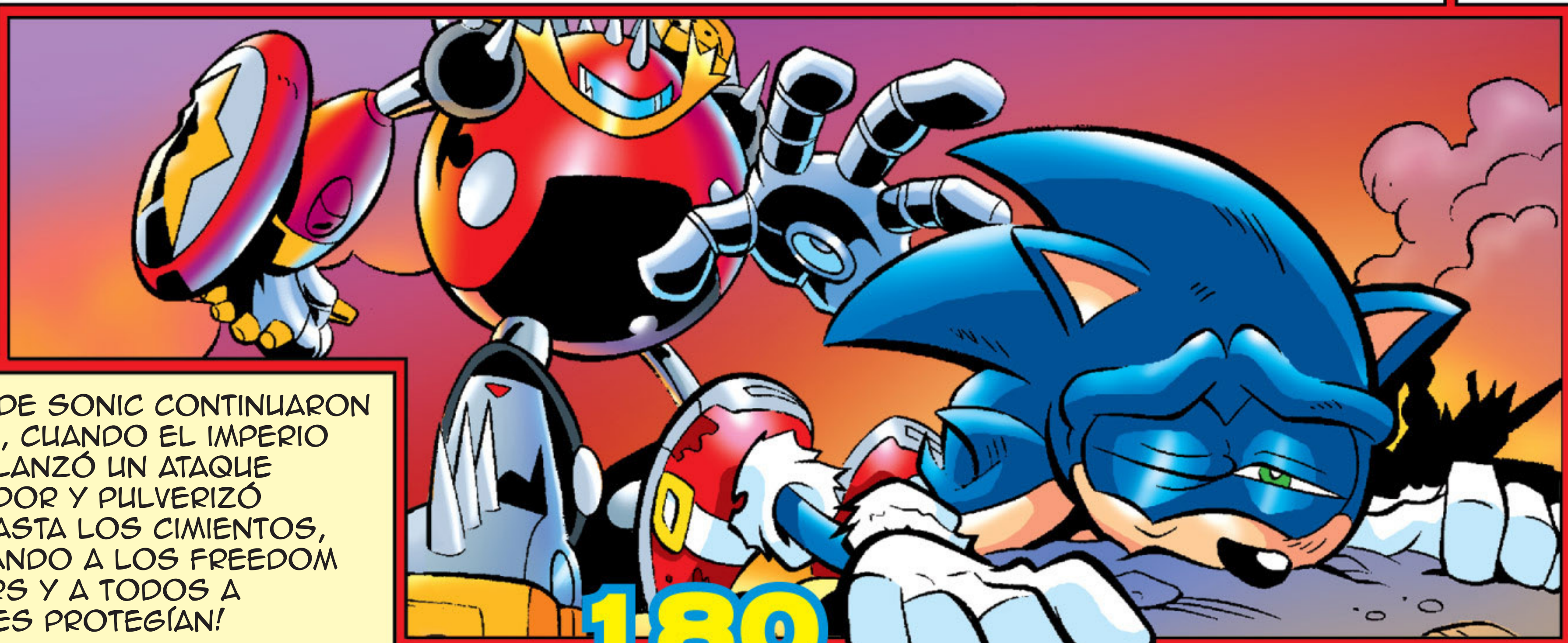


TOMMY SE SACRIFICÓ PARA DESTRUIR A A.D.A.M. Y LAS ESMERALDAS DEL CAOS FUERON TRANSPORTADAS A LA ZONA DEL SILENCIO

EL DIOS FEIST UTILIZÓ SU PODER PARA CREAR LA *SPECIAL ZONE* Y REDUJO SU CANTIDAD A SOLO SIETE ESMERALDAS COLORIDAS.



¡LAS PÉRDIDAS DE SONIC CONTINUARON AUMENTANDO, CUANDO EL IMPERIO EGGMAN LANZÓ UN ATAQUE DEVASTADOR Y PULVERIZÓ KNOTHOLE HASTA LOS CIMIENTOS, CASI ANIQUILANDO A LOS FREEDOM FIGHTERS Y A TODOS A QUIENES PROTEGÍAN!



CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 27

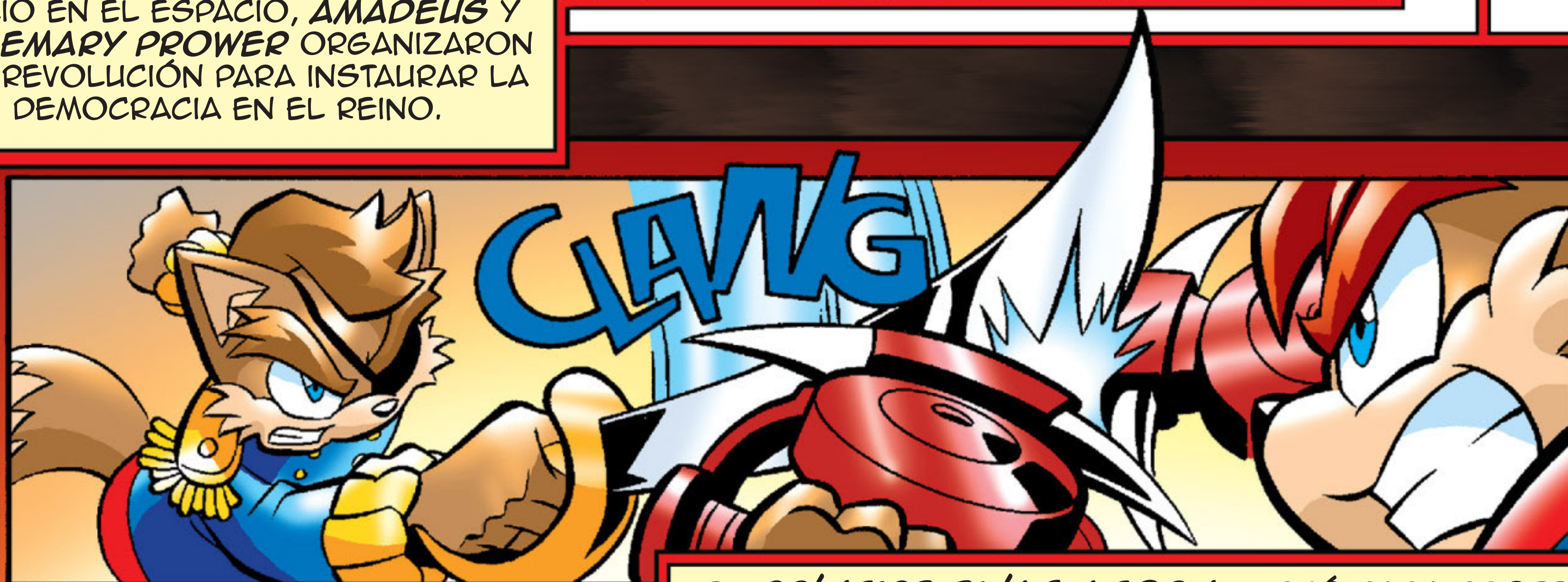
NUEVA MOBOTRÓPOLIS

APROVECHANDO EL PLAN FALLIDO DE "ANONYMOUS," NICOLE CONSIGUIÓ UTILIZAR LOS NANITES MICROSCÓPICOS QUE COMPONÍAN LA CIUDAD DE NANITES PARA RECREAR LA ANTIGUA CAPITAL EN LA AHORA LLAMADA "NUEVA MOBOTRÓPOLIS"



CON LA AYUDA DE SONIC, EL REINO ACORN Y TODA SU GENTE FUERON RESCATADOS...

RECIÉN LLEGADOS DE UN EXILIO EN EL ESPACIO, AMADEUS Y ROSEMARY PROWER ORGANIZARON UNA REVOLUCIÓN PARA INSTAURAR LA DEMOCRACIA EN EL REINO.



EL PRÍNCIPE ELÍAS ACORN LUCHÓ PARA PROTEGER EL HONOR DE SU LEGADO. LA CIUDAD ESTUVO A PUNTO DE DIVIDIRSE EN UNA GUERRA CIVIL.

SIN EMBARGO, GRACIAS A LA PRINCESA SALLY ACORN, SE TRANQUILIZÓ EL AMBIENTE Y SE LLEGÓ A UN ACUERDO...



--Y SE FORMÓ EL CONSEJO ACORN PARA GOBERNAR AL PUEBLO CON EL REY PRESIDIENDOLO.

Y ENTONCES...



EL DOCTOR FINITEVUS UTILIZÓ A KNUCKLES THE ECHIDNA PARA CREAR UN NUEVO ENERJAK.

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 28

UN NUEVO Y DURO COMIENZO



¡COMO ENERJAK, KNUCKLES CAMBIÓ LA SITUACION DE ANGEL ISLAND Y PRÁCTICAMENTE ARRASÓ LA NUEVA MEGAÓPOLIS DEL DOCTOR EGGMAN!

EL RÉGIMEN DINGO FUE APLASTADO Y LOS EQUIDNAS ENVIADOS A LAS RUINAS DE ALBION.



DEPENDÍA DE LOCKE ROMPER EL MALEFICIO SOBRE SU HIJO Y LIBERARLO DEL FUTURO QUE HABÍA DISEÑADO PARA ÉL.

LOCKE SACRIFICÓ SU VIDA Y KNUCKLES VOLVIÓ A LA NORMALIDAD.



¡NUEVA MEGAÓPOLIS QUEDÓ EN RUINAS, DEJANDO AL DR. EGGMAN SÓLO CON EL EGGDOME!



DERROTADO UNA VEZ MÁS POR SONIC Y LOS FREEDOM FIGHTERS, EL DR. EGGMAN CAYÓ EN LA LOCURA, DEJANDO SU IMPERIO EN MANOS DE LA REINA DE HIERRO Y EL DOMINIO DE HIERRO



¡EN POCO TIEMPO, NUEVA MOBOTRÓPOLIS CAYÓ ANTE SU TECNOMAGIA!

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 29

NUEVO ORDEN MUNDIAL



¡MONKEY KHAN VOLVIÓ PARA AYUDAR EN LA LUCHA! LAS CUATRO CASAS FUERON LIBERADAS Y EL DOMINIO DEL HIERRO VENCIDO.



NUEVA MOBOTROPOLIS SE SALVA, ¡PERO EL DR. EGGMAN HABÍA "RAZONÓ" SU CAMINO PARA ESCAPAR DE LA LOCURA Y HUYÓ TRAS LA BATALLA!



PREPARANDO EL ESCENARIO PARA SU PLAN DEFINITIVO, EGGMAN ABRIÓ EL PORTAL A LA SPECIAL ZONE Y CONSIGUIÓ LA ESMERALDA DEL CAOS AZUL.



¡PARA EMPEORAR LAS COSAS, IXIS NAUGUS REGRESÓ PARA RECLAMAR LA CORONA ACORN!

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 30  DEATH EGG MARK 2

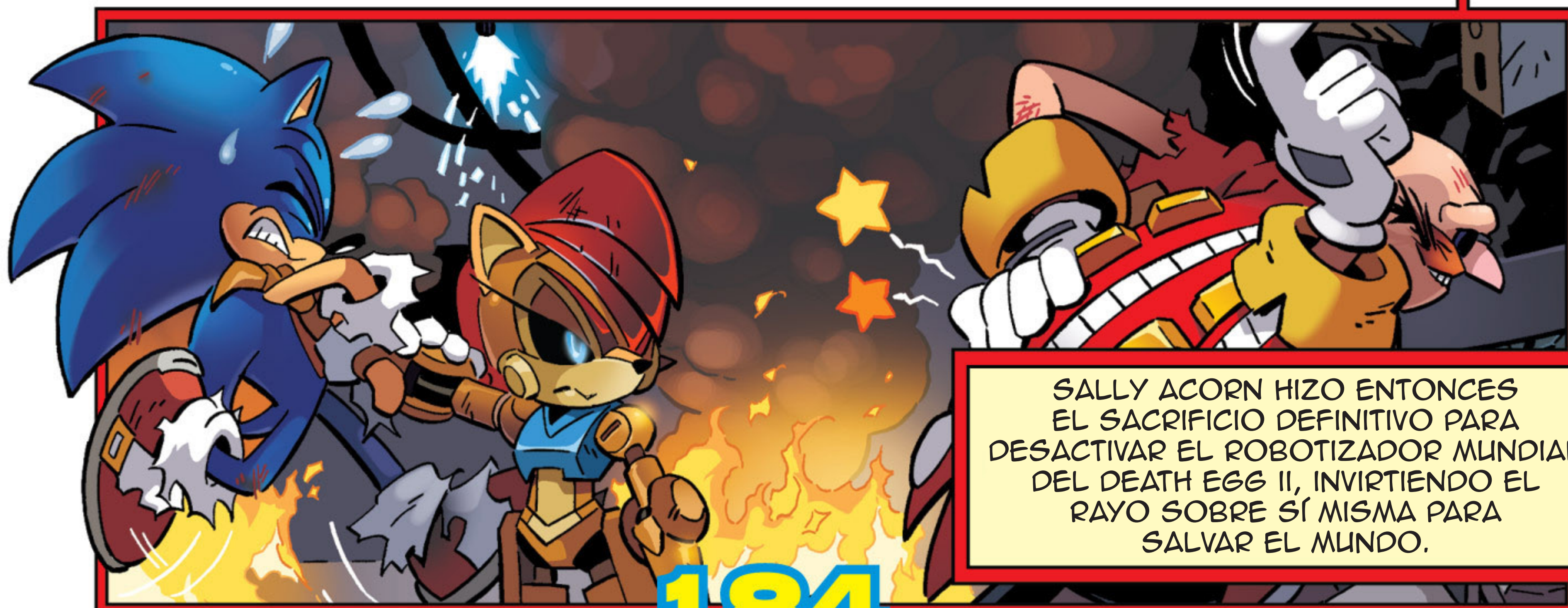
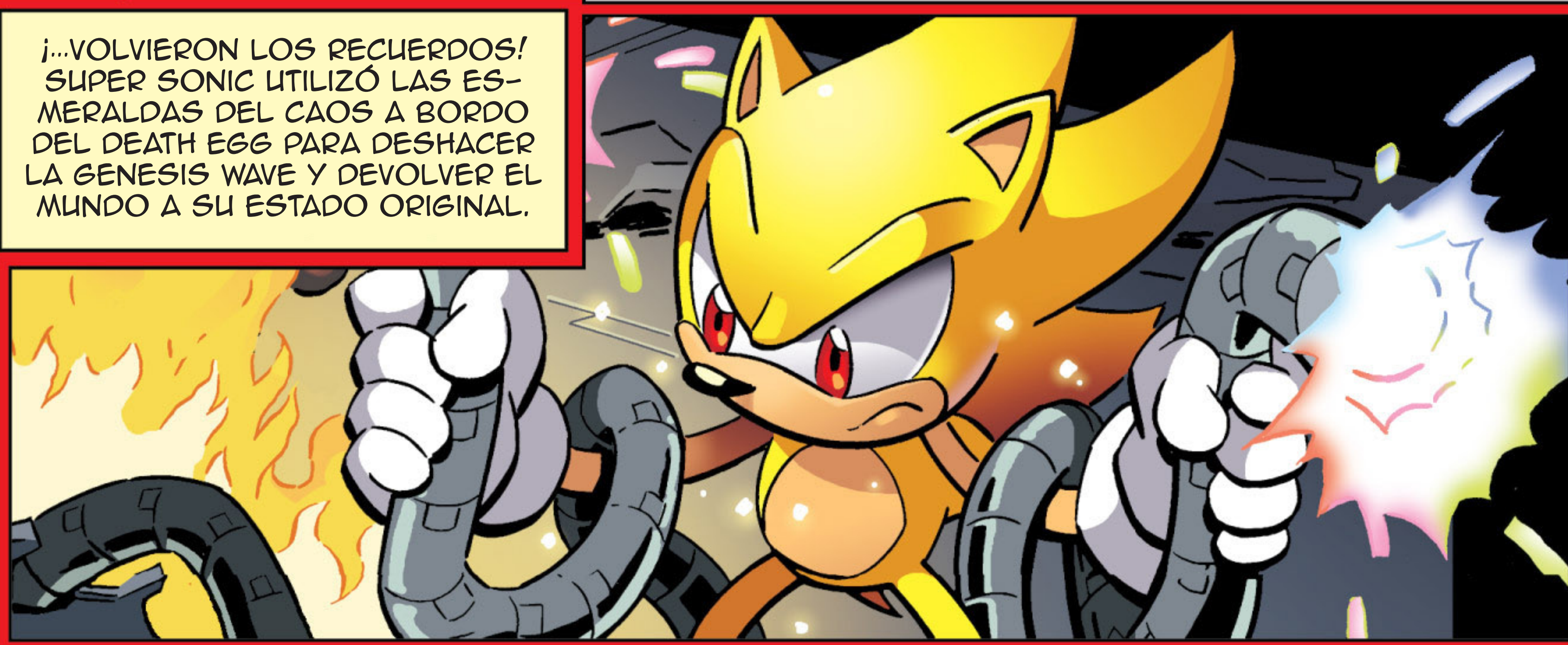
EL EGGDOME FUE LANZADO AL CIELO Y REVELÓ SER EL DEATH EGG II, QUE DESENCADENÓ UNA NUEVA ARMA DEVASTADORA.



LA "GENESIS WAVE" DEL DR. EGGMAN REFORMÓ LA REALIDAD. TODO LO VIEJO VOLVIÓ A SER NUEVO, PERO LA PARECENCIA DE LA VIEJA MOBOTRÓPOLIS FUE NULA HASTA QUE...



¡...VOLVIERON LOS RECUERDOS! SUPER SONIC UTILIZÓ LAS ESMERALDAS DEL CAOS A BORDO DEL DEATH EGG PARA DESHACER LA GENESIS WAVE Y DEVOLVER EL MUNDO A SU ESTADO ORIGINAL.



SALLY ACORN HIZO ENTONCES EL SACRIFICIO DEFINITIVO PARA DESACTIVAR EL ROBOTIZADOR MUNDIAL DEL DEATH EGG II, INVIRTIENDO EL RAYO SOBRE SÍ MISMA PARA SALVAR EL MUNDO.

CRONOLOGÍA DE MOBIUS

ACTO 31



RESURGIMIENTO IXIS

¡LOS ACONTECIMIENTOS SE INTENSIFICARON RÁPIDAMENTE TRAS LA ROBOTIZACIÓN DE SALLY. NAUGUS SE CONVIRTIÓ EN REY, NICOLE FUE EXILIADA Y ROTOR DIMITIÓ DEL CONSEJO ACORN! LOS FREEDOM FIGHTERS HABÍAN SIDO REALMENTE DERROTADOS.



¡NAUGUS SIGUE SUFRIENDO LOS EFECTOS DE LA GENESIS WAVE! LAS VIDAS PASADAS Y LAS MUTACIONES LO VUELVEN INESTABLE ¿QUÉ HARÁ EN SU DESESPERACIÓN?



LA DERROTA DE LOS FREEDOM FIGHTERS HA INSPIRADO UNA NUEVA OLA DE HEROÍSMO PARA OCUPAR SU LUGAR.



¡EL EQUIPO FREEDOM SE HA FORMADO ¡LA CIUDAD TIENE A SUS PROTECTORES

¡EL EQUIPO FIGHTERS SE ENFRENTA AL DR. EGGMAN! ¡COMIENZA UNA NUEVA ERA PARA NUESTROS HÉROES!



185

Y EL FUTURO SIGUE SU CURSO SOBRE EL PLANETA MOBIUS...

INDUBIJS

DEL FUTURO

Hay muchos futuros posibles, pero uno de ellos se ha visto más que otros.

Veinticinco años en el futuro, Mobius conoció la paz. El **Dr. Eggman** había muerto, vaporizado por Knuckles cuando perdió el control de sus poderes del **caos**. El **Rey Sonic** y la **Reina Sally** gobernaban Mobius con sus dos hijos, la **Princesa Sonia** y su hermano menor, el **Príncipe Manik**. Sin embargo, **Rotor** y su compañero **Cobar** descubrieron que los viajes en el tiempo y los saltos de zona del pasado habían desestabilizado enormemente el espacio-tiempo. La realidad se estaba desmoronando. El Rey Sonic y el Guardián Knuckles volvieron a reunirse para una última aventura. Usando la **Tachyon Chamber** del Dr. Eggman Dr. Eggman, el Rey Sonic saltó a la línea temporal para repararla.



SHADOW
CONQUISTA MOBIUS

Aunque lo consiguió, sin darse cuenta se borró a sí mismo y a su familia de la línea temporal. La historia se reescribió de modo que **Shadow** derrotó al Dr. Eggman y luchó por la paz mundial. Con el tiempo, Shadow se cansó de las peleas y decidió que Mobius solo podría salvarse bajo sus ordenes. Conquistó el mundo y se convirtió en el **Rey Shadow**. Como parte de su conquista, se casó con la Reina Sally por sus conexiones políticas. Sally aceptó en un intento de reducir la crueldad del gobierno de Shadow. **Lien-Da** había sido protegida del cambio temporal gracias a un dispositivo construido por Rotor y Cobar. Utilizó su conocimiento de la línea temporal anterior para ganarse la confianza del Rey Shadow. La Legión Oscura se convirtió en la **Presencia Oscura**. Los **Ojos Oscuros** eran su división de espionaje y las **Manos Oscuras** sus ejecutores. Tails y su familia también habían sobrevivido al cambio temporal. Tails buscó a **Lara-Su** y juntos encontraron a Sonic con la intención de devolverlo al trono. Lara-Su desafió al Rey Shadow y lo puso en éxtasis usando el **Caos Control**. Sonic se reunió con Sally, fue coronado rey y pronto tuvieron gemelos: Sonia y Manik.

Cinco años después, Lien-Da y la Presencia Oscura se habían convertido en una célula terrorista. Lograron rescatar a Shadow. En lugar de competir por la corona, desató al monstruoso **Tikhaos** y destruyó el dispositivo de Lien-Da, obligándola a realínearse en la línea temporal. Actualmente se desconoce el paradero del Rey Shadow y de Lien-Da.

Lara-Su y el Rey Sonic consiguieron reunir un nuevo equipo de Freedom Fighters para salvar al mundo de Tikhaos. Ahora, cuando surgen los problemas, los **Freedom Fighters del Futuro** están preparados para salvar el mundo tal como hizo la generación anterior.



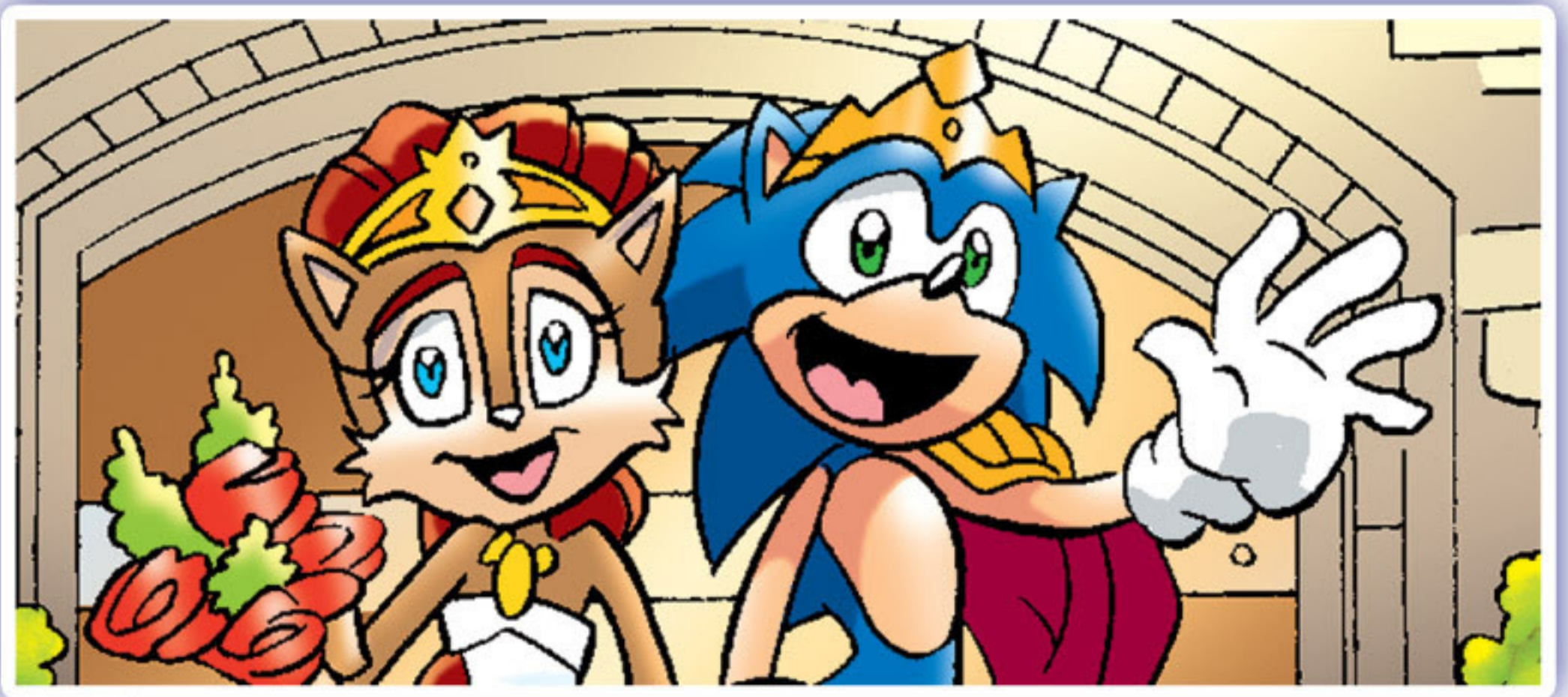
LA BODA REAL

**CIUDAD PORTAL BAJO EL
MANDO DEL REY SHADOW**



FAMILIA DEL REY SONIC

La familia real de **Mobius** gobierna desde el **Castillo Mobius**, en la ciudad **Portal**, en **Angel Island**. La familia tuvo una hija mayor y un hijo menor, pero los cambios en la línea temporal los borraron de la existencia. Hasta ese momento, el Rey Sonic no estaba muy entusiasmado con sus deberes paternos y reales.



SONIC Y SALLY EL DÍA DE SU BODA, TRAS LA DERROTA DEL REY SHADOW

No fue hasta que los perdió a ambos que comprendió lo mucho que había tenido. Ahora que ha recuperado su familia y su corona, Sonic es un gobernante mucho más maduro y un padre más cariñoso. La **Reina Sally** sigue siendo la líder sensata y el verdadero poder político de la pareja. Sus gemelos, **Sonia** y **Manik**, comparten el espíritu de sus padres y la velocidad de Sonic. El Rey Sonic se ha retirado casi por completo del combate, pero de vez en cuando ayuda **Freedom Fighters del Futuro**. La Reina Sally se ha enfocado en dirigir el reino global, aunque no le entusiasma del todo que sus hijos, muy pequeños, se escapen para ir a misiones con los Freedom Fighters del Futuro.

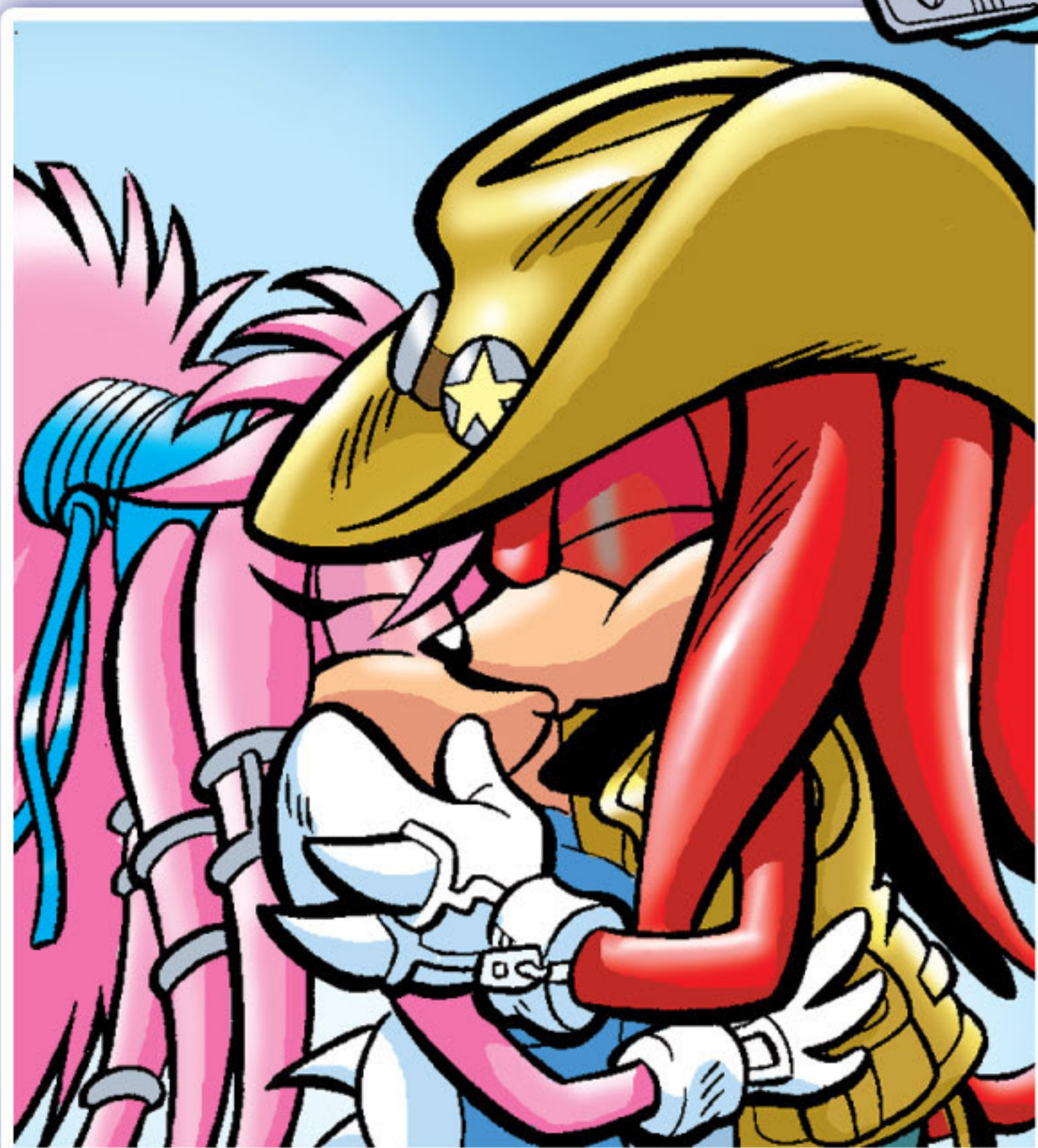


DE IZQUIERDA
A DERECHA:
SONIA, REY
SONIC, REINA
SALLY Y
MANIK

FAMILIA DE KNUCKLES

Knuckles the Echidna y **Julie-Su** viven juntos desde su adolescencia, a pesar de que aún no han tenido una ceremonia formal. Viajan juntos por el mundo como parte de los **Chaotix**, ayudando a promover la estabilidad en **Mobius**. Su hija, **Lara-Su**, es ahora la **actual Guardiana de Angel Island**. Al igual que su padre, tiene una fuerte conexión con la Fuerza del Caos. Como consecuencia del inusual origen de Knuckles, Lara-Su tiene dos pares de garras retráctiles. Al igual que sus padres, Tiene mal temperamento.

Lara-Su fue criada por todos los Chaotix y los considera sus "tíos". Además de su entrenamiento como guardiana, aprendió ninjitsu de **Espio**, vuelo de **Charmy** y entrenamiento de fuerza de **Vector** y **Mighty**. Lara-Su también recibe consejos de su antepasado lejano, **Dimitri**, que perdura como una cabeza robótica en una burbuja de cristal flotante. Aunque se lleva bien con él, está constantemente en desacuerdo con su primo, **Rutan**, el hijo de **Lien-Da**.



KNUCKLES Y JULIE-SU SIGUEN SIENDO DEVOTOS EL UNO AL OTRO A PESAR DE NUNCA HABERSE CASADO

LA FAMILIA PROWER

Siendo mayor, Tails prefiere ser llamado **Miles Prower**. En un inesperado giro de los acontecimientos, terminó casándose con la ídolo pop de su juventud: **Mina Mongoose**. Ambos toman turnos para liderar en la familia: durante un año exploran los misterios de **Mobius** con Miles y al año siguiente Mina se dedica a elaborar su nuevo álbum y a continuar la carrera musical más longeva de Mobius.



SKYE HA TENIDO MÁS DIFICULTADES CON EL VUELO A SU EDAD QUE SU PADRE, LO QUE HA PROVOCADO UN GIRO CON FORMA DE TORNADO

Tienen dos hijos: **Melody**, su hija, y **Skye**, su hijo. Melody comparte la encantadora voz e increíble velocidad de su madre y el espíritu aventurero de su padre. Skye tiene la habilidad de su padre para las máquinas, pero la antigua timidez de su madre. Aunque Skye tiene dos colas, no ha aprendido a volar como su padre. En su lugar, da vueltas como un mini-tornado sin control.

Todos los Prowers estaban en la línea temporal original hasta que el **Rey Sonic** reescribió la historia para arreglar el espacio-tiempo. Miles les construyó a todos unos brazaletes especiales que los protegían del cambio de realidad y les permitían devolver el trono al Rey Sonic.



DE IZQUIERA A DERECHA:
MELODY, SKYE, TAILS Y MINA

FREEDOM FIGHTERS DEL FUTURO

Tras la **Segunda Guerra de Robotnik**, la **Reina Sally Acorn** se vio obligada a disolver los **Freedom Fighters** como parte de un tratado de paz con el **Rey Shadow**. El mundo seguía en paz solo gracias al brutal gobierno de Shadow. Sin embargo, con su caída, el mundo necesitaba nuevos protectores. Inicialmente reunidos sobre la marcha, los **Freedom Fighters del Futuro** están formados por los descendientes de la última generación de Freedom Fighters y **Chaotix**. Con su base en **Angel Island**, están disponibles para ayudar a toda una nueva generación de **Mobians**.

Lara-Su (1) - La actual **Guardiana de Angel island** y líder del equipo. Sus garras retráctiles, sus poderes del **caos** y su entrenamiento como guardiana la convierten en un miembro formidable y esencial del equipo. Parece tener una conexión especial con Argyle.

Argyle Crocodile (2) - Hijo de **Vector** y un completo friki de la informática. Bien educado, bien hablado y sorprendentemente amable, suele ayudar al equipo desde su puesto de trabajo proporcionándoles información y apoyo. Parece sentir algo por Lara-Su.

Jacques D'Coolette (3) - Hijo de **Antoine** y **Bunnie D'Coolette**. Tiene un brazo izquierdo y una pierna derecha cibernéticos. Genial y encantador, se lanza a la batalla con un cohete en el pie y un sable integrado en el brazo.

Belle D'Coolette (4) - Hermana gemela de Jacques. Igual de encantadora y coqueta, tiene un brazo derecho y una pierna izquierda cibernéticos. Se lanza a la batalla con su pie-cohete y un cañon en su brazo.

Melody Prower (5) - Hija de **Miles** y **Mina Prower**, Melody es inquieta pero está ansiosa por formar parte del nuevo equipo. Aporta su increíble velocidad al combate.

Skye Prower (6) - El tímido hermano de Melody. Es bastante habilidoso pero se ve obstaculizado por su carácter asustadizo. Intenta volar con sus colas gemelas, pero suele acabar girando como una tornada fuera de control.

Princesa Sonia Acorn (7) - Una de los gemelos reales, suele ser más ingeniosa y dominante que su hermano. Teniendo solo cinco años, no sorprende mucho. eso no dice mucho. Es super-veloz como su padre.

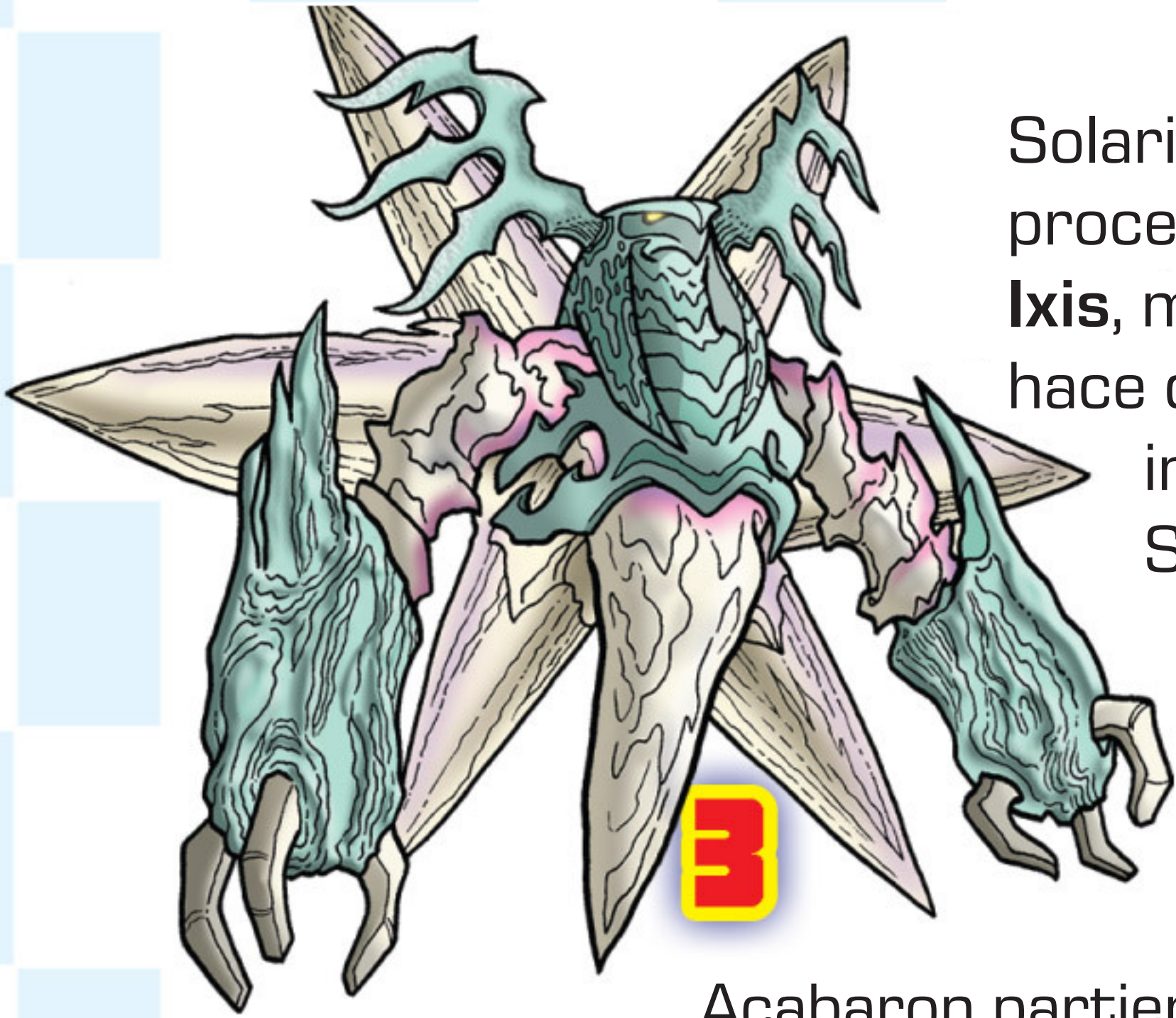
Príncipe Manik Acorn (8) - Hermano gemelo de Sonia y su único rival en velocidad. Manik se distrae y emociona con facilidad, pero es sorprendentemente heroico para su corta edad.

DATOS DEL EQUIPO:

Primera aparición:
Sonic Universe #8



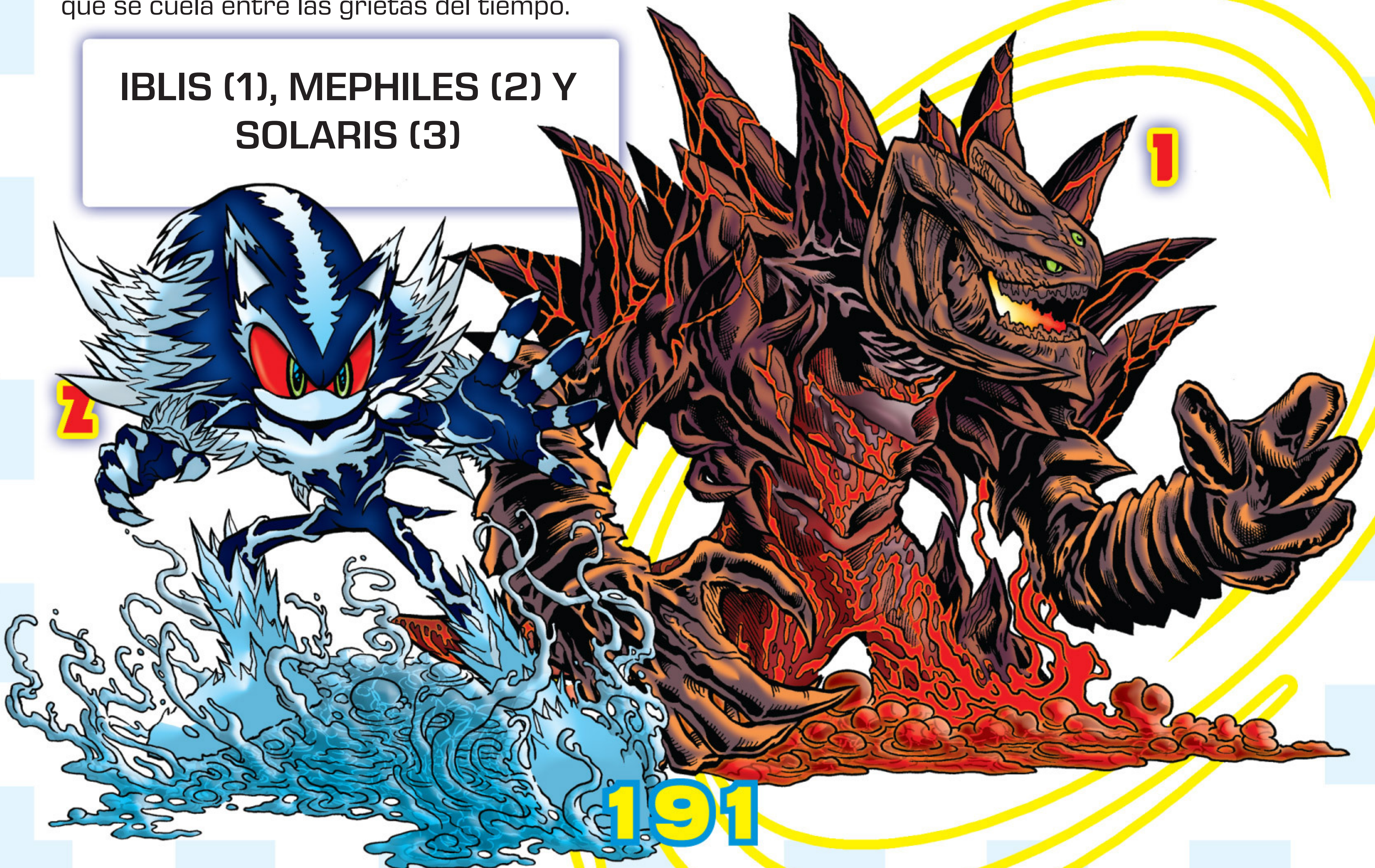
IBLIS, MEPHILES Y SOLARIS



Solaris era el dios del tiempo, la luz y el fuego. Nadie sabe de dónde procede. Algunos creían que era una de las **Siete Obras Maestras Ixis**, mientras que otros creen que siempre ha existido. Sin embargo, hace diez años era una pequeña llama blanca en los laboratorios de investigación de **Soleanna**. El pueblo de Soleanna adoraba a Solaris y celebraban una ceremonia anual para pedir su luz amorosa y no su fuego destructor. Sin embargo, el **Duque de Soleanna** y sus investigadores estaban experimentando con Solaris en un intento de aprovechar sus poderes de deformación temporal.

Acabaron partiendo a la criatura por la mitad. El poder ardiente y la naturaleza destructiva de Solaris se convirtieron en el espíritu Iblis. Sin otra opción, el duque utilizó el poder de una **Esmeraldas del Caos** para sellar la energía dentro de su hija, la **princesa Elise**, muriendo él mismo en el proceso. Esto seguiría así hasta que Elise cediera a sus emociones, condenandola a vivir una vida de falso optimismo. La otra mitad de Solaris tomaría su poder e inteligencia.. Este espíritu humeante se llamaba Mephiles. Sería atrapado dentro de un dispositivo llamado el **Cetro de la Oscuridad** por **Shadow the Hedgehog**. Años más tarde, Mephiles sería liberado y robaría la apariencia y habilidades de Shadow al fusionarse con su sombra. Cruel y brillante, Mephiles diseñó un plan que le tomaría docientos años para realizar, pero que le otorgaría las Siete Esmeraldas del Caos, además de la muerte de **Sonic the Hedgehog** y la liberación de Iblis. Con el poder de las Esmeraldas del Caos, Mephiles volvió a unirse a Iblis y Solaris renació. Solaris comenzó a devorar la línea temporal. Sus ojos se abrieron a través del tiempo y el espacio y comenzó a consumirlo todo a través de agujeros negros. Una alianza entre héroes y villanos consiguió recuperar las Esmeraldas del Caos, revivir a Sonic y derrotar a Solaris. Sonic y la princesa Elise fueron enviados a los días anteriores a los experimentos con Solaris. Elise tomó la pequeña llama blanca y la apagó, asegurándose así de que nunca se produjera la desastrosa división. Y así Mephiles e Iblis nunca existieron. Aunque la paradoja temporal parece haber eliminado a Solaris de forma segura y preservado al mundo, nunca se sabe lo que se cuela entre las grietas del tiempo.

IBLIS (1), MEPHILES (2) Y
SOLARIS (3)



ORDEN DE LECTURA

¡¿DATOS DEL PERSONAJE?!

¿Datos del cómic?!

Pagina de

Thanks Ken Penders

CONTINUIDAD ORIGINAL

1993-1995:
Los primeros años
Sonic #0 (miniserie original)
Sonic #1 (miniserie original)
Sonic #2 (miniserie original)
Sonic #3 (miniserie original)
Sonic #1
Sonic #2
Sonic #3
Sonic #4
Sonic #5
Sonic #6
Sonic #7
Sonic #8
Sonic #9
Sonic #10
Sonic #11
Sonic #12
Sonic #13
Sonic #14
Sonic #15
Sonic #16
Sonic #17
Sonic #18
Sonic: In Your Face! special
Sonic #19
Sonic #20
Princesa Sally miniserie #1
Princesa Sally miniserie #2
Princesa Sally miniserie #3
Sonic #21
Sonic #22
Sonic #23
Sonic #24
Sonic #25
Sonic & Knuckles special
Sonic #26
Sonic Triple Trouble special
Sonic #27
Sonic #28
Sonic #29
Tails miniserie #1
Tails miniserie #2
Tails miniserie #3

1995-1997: **La lucha por la libertad**
Sonic #30
Knuckles' Chaotix special
Sonic #31
Sonic #32
Sonic #33
Super Sonic vs. Hyper Knuckles special
Sonic #34
Sonic #35
Sonic #36
Knuckles miniserie #1
Knuckles miniserie #2
Knuckles miniserie #3
Sonic #37
Sonic #38
Sonic #39
Sonic Mecha Madness special
Sonic #40
Sonic #41
Sonic Quest miniserie #1
Sonic Quest miniserie #2
Sonic Quest miniserie #3
Sonic #42
Sonic Live special
Sonic #43
Sonic #44
Sonic Blast special
Knuckles #1 (alias Knuckles: La miniserie de la Legión Oscura #1)
Knuckles #2 (alias Knuckles: La miniserie de la Legión Oscura #2)
Knuckles #3 (alias Knuckles: La miniserie de la Legión Oscura #3)
Sonic #45
Sonic #46
Sonic Super Special #1: Battle Royale
Sonic #47
Sonic #48
Sonic #49
Sonic Super Special #6: Sonic 50
Director's Cut

1997-1999: **Un mundo Audaz/Tour por mobius**
Sonic #51
Sonic #52
Knuckles #4
Knuckles #5
Knuckles #6
Sonic Super Special #2: Un mundo Audaz
Sonic #53
Sonic #54
Sonic #55
Knuckles #7
Knuckles #8
Knuckles #9
Sonic #56
Sonic Super Special #4: El Retorno del Rey
Sonic Super Special #7: Crossover con Image Comics
Sonic #57
Knuckles #10
Knuckles #11
Sonic #58
Knuckles #12
Sonic #59
Sonic #60
Sonic Super Special #5: Sonic Kids
Knuckles #13
Knuckles #14
Knuckles #15
Sonic #61
Sonic #62
Sonic #63
Knuckles #16
Knuckles #17
Knuckles #18
Sonic #64
Sonic #65
Sonic #66
Sonic #67
Knuckles #19
Knuckles #20
Knuckles #21
Sonic #68

ORDEN DE LECTURA

1997-1999: **Un mundo Audaz/Tour por mobius**

Sonic #68
Sonic Super Special #8: Sally Moon
Sonic #69
Sonic #70
Knuckles #22
Knuckles #23
Knuckles #24
Sonic #71
Sonic Super Special #9: Sonic Kids 2
Knuckles #25
Sonic #72
Sabrina la Bruja Adolescente(1997) #28
Sonic Super Special #10: Crossover Chaos
Sonic #73
Knuckles #26
Knuckles #27
Knuckles #28

1999-2000: **Robotnik regresa**

Sonic #74
Sonic #75
Sonic #76
Sonic #77
Knuckles #29
Sonic Super Special #11: Las chicas mandan
Sonic #78
Knuckles #30
Knuckles #31
Knuckles #32
Sonic Super Special #12: Héroes del cambio de rumbo
Sonic #79
Sonic #80
Sonic #81
Sonic #82
Sonic Super Special #13: Sonic Adventure
Sonic #83
Sonic #84
Sonic #85

1999-2000: **Robotnik regresa**

Sonic #86
Sonic #87

2000-2003: **Chaos Knuckles**

Sonic Super Special #14:
Sonic Stew
Sonic #88
Sonic #89
Sonic #90
Sonic #91
Sonic Super Special #15: Juegos de Naugus
Sonic #92
Sonic #93
Sonic #94
Sonic #95
Sonic #96
Sonic #97
Sonic #98
Sonic #99
Sonic #100
Sonic #101
Sonic #102
Sonic #103
Sonic #104
Sonic #105
Sonic #106
Sonic #107
Sonic #108
Sonic #109
Sonic #110
Sonic #111
Sonic #112
Sonic #113
Sonic #114
Sonic #115
Sonic #116
Sonic #117
Sonic #118

2003-2004: **Ataque Xorda y secuelas / Mobius: 25 años después**

Sonic #119
Sonic #120
Sonic #121

2003-2004: **Ataque Xorda y secuelas / Mobius: 25 años después**

Sonic #122
Sonic #123
Sonic #124
Sonic #125
Sonic #126
Sonic #127
Sonic #128
Sonic #129
Sonic #130
Sonic #131
Sonic #132
Sonic #133
Sonic #134
Sonic #135
Sonic #136
Sonic #137
Sonic #138
Sonic #139
Sonic #140
Sonic #141
Sonic #142
Sonic #143
Sonic #144

2004-2007: **Imperio Eggman**

Sonic #145
Sonic #146
Sonic #147
Sonic #148
Sonic #149
Sonic #150
Sonic #151
Sonic #152
(Opcional: Sonic X #1)
(Sonic X #2)
(Sonic X #3)
(Sonic X #4)
Sonic #153
Sonic #154
(Sonic X #5)
(Sonic X #6)
Sonic #155
Sonic #156
(Sonic X #7)

ORDEN DE LECTURA

2004-2007: **Imperio Eggman**

- (Sonic X #8)
- (Sonic X #9)
- Sonic #157
- Sonic #158
- Sonic #159
- Sonic #160 (primer número de la serie de Ian Flynn)
- Sonic #161
- Sonic #162
- Sonic #163
- Sonic #164
 - (Sonic X #10)
 - (Sonic X #11)
 - (Sonic X #12)
 - (Sonic X #13)
 - (Sonic X #14)
- Sonic #165
- Sonic #166
- Sonic #167
 - (Sonic X #15)
 - (Sonic X #16)
 - (Sonic X #17)
- Sonic #168
- Sonic #169
- Sonic #170
- Sonic #171
- Sonic #172
 - (Sonic X #18)
 - (Sonic X #19)
 - (Sonic X #20)
- Sonic Free Comic Book Day Special 2007
- Sonic #173
- Sonic #174
- Sonic # 175
 - (Sonic X #21)
 - (Sonic X #22)
- 2007-2009: **Nueva Mobotrópolis**
- Sonic #176
- Sonic #177
 - (No-canon: Sonic Archives vol. 5 - “Todo lo viejo es nuevo otra vez”)

2007-2009: **Nueva Mobotrópolis**

- (Sonic X #23)
- (Sonic X #24)
- (Sonic X #25)
- Sonic #178
- Sonic #179
 - (Sonic X #26)
 - (Sonic X #27)
 - (Sonic X #28)
 - (Sonic X #29)
- Sonic #180
- Sonic #181
- Sonic #182
- Sonic #183
- Sonic #184
 - (Sonic X #30)
 - (Sonic X #31)
 - (Sonic X #32)
- Sonic #185
- Sonic #186
- Sonic #187
- Sonic #188
 - (Sonic X #33)
 - (Sonic X #34)
- Sonic #189
- Sonic #190
- Sonic #191
- Sonic #192
 - (Sonic X #35)
 - (Sonic X #36)
 - (Sonic X #37)
- Sonic #193
- Sonic #194
- Sonic #195
- Sonic #196
- Sonic #197
 - (Sonic X #38)
 - (Sonic X #39)
 - (Sonic X #40, relacionado con SU #1)
- Sonic Universe #1
- Sonic Universe #2
- Sonic Universe #3
- Sonic Universe #4
- Sonic #198
- Sonic #199
- Sonic #200

2009-2010: **Dominio de hierro**

- Sonic #201
- Sonic Universe #5
- Sonic Universe #6
- Sonic Universe #7
- Sonic Universe #8
- Sonic #202
- Sonic #203
- Sonic #204
- Sonic #205
- Sonic #206
- Sonic Universe #9
- Sonic Universe #10
- Sonic Universe #11
- Sonic Universe #12
- Sonic #207
- Sonic #208
- Sonic #209
- Sonic Universe #13
- Sonic Universe #14
- Sonic Universe #15
- Sonic Universe #16
- Sonic #210
- Sonic #211
- Sonic Free Comic Book Day Special 2010
- Sonic #212
- 2010-2011: **Rey Naugus**
- Sonic #213
- Sonic #214
- Sonic Universe #17
- Sonic Universe #18
- Sonic Universe #19
- Sonic Universe #20
- Sonic #215
- Sonic #216
- Sonic #217
- Sonic #218
- Sonic Universe #21
- Sonic Universe #22
- Sonic Universe #23
- Sonic Universe #24
- Sonic #219
- Sonic #220

ORDEN DE LECTURA

2010-2011: **Rey Naugus**

Sonic #221
Sonic #222
Sonic Universe #25
Sonic Universe #26
Sonic Universe #27
Sonic Universe #28
Sonic #223
Sonic #224
Sonic Free Comic Book
Day Special 2011

2011-2013: **El Plan Maestro**

Sonic #225
Sonic #226
Sonic #227
Sonic #228
Sonic #229
 (Opcional: Mega Man #1)
 (Mega Man #2)
 (Mega Man #3)
 (Mega Man #4)
Sonic Universe #29
Sonic Universe #30
Sonic Universe #31
Sonic Universe #32
Sonic #230
 (Optional: relatos
extra en FCBD Special
2012)
Sonic #231
Sonic #232
 (Mega Man #5)
 (Mega Man #6)
 (Mega Man #7)
 (Mega Man #8)
Sonic Universe #33
Sonic Universe #34
Sonic Universe #35
Sonic Universe #36
Sonic #233
Sonic #234
Sonic #235
 (Mega Man #9)

2011-2013: **El Plan Maestro**

(Mega Man #10)
(Mega Man #11)
(Mega Man #12)
(Sonic Super Special Magazine
#3 - "La hora del regreso")
Sonic Universe #37
Sonic Universe #38
Sonic Universe #39
Sonic Universe #40
Sonic #236
Sonic #237
Sonic #238
Sonic #239
Sonic #240
 (Mega Man #13)
 (Mega Man #14)
 (Mega Man #15)
 (Mega Man #16)
Sonic Universe #41
Sonic Universe #42
Sonic Universe #43
Sonic Universe #44
Sonic #241
Sonic Universe #45
Sonic #242
 (Mega Man #17)
 (Mega Man #18)
 (Mega Man #19)
 (Mega Man #20)
Sonic Universe #46
Sonic Universe #47
Sonic Universe #48
Sonic Universe #49
Sonic #243
Sonic #244
Sonic #245
Sonic #246
 (Mega Man #21)
 (Mega Man #22)
 (Mega Man #23)
Sonic Universe #50
Sonic #247

2013: **Choque de mundos**

Mega Man #24
Sonic Universe #51
Sonic #248

2013: **Choque de mundos**

Mega Man #25
Sonic Universe #52
Sonic #249
Mega Man #26
Sonic Universe #53
Sonic #250
Mega Man #27
Sonic Universe #54
Sonic #251

CONTINUIDAD REINICIADA

(NOTA: Ninguno de los cómics
de Sonic anteriores a este
punto es canon para la
continuidad reiniciada).

2013-2015: **Crisis en el mundo destrozado (Acto 1)**

Sonic Universe #55
Sonic Universe #56
Sonic Universe #57
Sonic Universe #58
Sonic #252
Sonic #253
Sonic #254
Sonic #255
Sonic #256
 (Optional: Mega Man #28)
 (Mega Man #29)
 (Mega Man #30)
 (Mega Man #31)
 (Mega Man #32)
 (Sonic Lost World adapta-
tion)
 (Sonic Super Digest #5 -
"Sonic Jump")
 (Sonic Super Special Maga-
zine #10 - "Sonic Dash")
Sonic Universe #59
Sonic Universe #60
Sonic Universe #61
Sonic Universe #62
Sonic #257
Sonic #258
Sonic #259
Sonic Free Comic Book Day
Special 2014
Sonic #260

ORDEN DE LECTURA

2013-2015: Crisis en el mundo destrozado (Acto 1)

Sonic #261
Sonic #262
Sonic #263
 (Mega Man #33)
 (Mega Man #34)
 (Mega Man #35)
 (Mega Man #36)
Sonic Super Digest #8 - "Pequeño soldado perdido"
Sonic Universe #63
Sonic Universe #64
Sonic Universe #65
Sonic Universe #66
Sonic #264
Sonic #265
Sonic #266
Sonic #267
 (Mega Man #37)
 (Mega Man #38)
 (Mega Man #39)
 (Mega Man #40)
Sonic Super Digest #9 - "La Bella en la Máquina"
Sonic Universe #67
Sonic Universe #68
Sonic Universe #69
Sonic Universe #70
Sonic #268
Sonic #269
Sonic #270
Sonic #271
 (Mega Man #41)
 (Mega Man #42)
 (Mega Man #43)
 (Mega Man #44)
 (Mega Man #45)
 (Mega Man #46)
 (Mega Man #47)
 (Mega Man #48)
Sonic Super Digest #11 - "Nicole"
Sonic Universe #71
Sonic Universe #72
Sonic Universe #73
Sonic Universe #74
 (Sonic Boom #1)
 (Sonic Boom #2)
 (Sonic Boom #3)

2013-2015: Crisis en el mundo destrozado (Acto 1)

 (Sonic Boom #4)
 (Sonic Boom #5)
 (Sonic Boom #6)
 (Sonic Boom #7)
Sonic Free Comic Book Day Special 2015
Sonic Super Digest #12 - "El traidor"
Sonic #272
 (Mega Man #49)
Sonic Universe #75

2015: Mundos Unidos Crossover

Sonic Universe #76
Sonic Boom #8
Mega Man: Mundos Unidos Batallas special
Sonic #273
Mega Man #50
Sonic Universe #77
Sonic Boom #9
Sonic: Mundos Unidos Batallas special
Sonic #274
Mega Man #51
Sonic Universe #78
Sonic Boom #10
Sonic #275
Mega Man #52

2015-2016: Crisis del mundo destrozado (Acto 2)

Sonic Super Digest #15 - "Desechado"
 (Opcional: Mega Man #53)
 (Mega Man #54)
 (Mega Man #55)
 (Sonic Boom #11)
Sonic Universe #79
Sonic Universe #80
Sonic Universe #81
Sonic Universe #82
Sonic #276
Sonic #277

2015-2016: Crisis del mundo destrozado (Acto 2)

Sonic #278
Sonic #279
Sonic Universe #83
Sonic Universe #84
Sonic Universe #85
Sonic Universe #86
Sonic #280
Sonic #281
Sonic #282
Sonic #283
Sonic #284
Sonic #285
Sonic #286
Sonic #287
Sonic Universe #87
Sonic Universe #88
Sonic Universe #89
Sonic Universe #90

2016-2017: Genesis de un heroe

Sonic #288
Sonic #289
Sonic #290
 (Opcional: Sonic #291 - cancelado, pero los bocetos se publicaron)
Sonic Mega Drive special
Sonic Mega Drive: El próximo nivel special
Sonic Universe #91
Sonic Universe #92
Sonic Universe #93
Sonic Universe #94
Sonic Universe #95

Nota: (solo la versión de PDF) La función de enlaces para el orden de lectura, no se incluyo para esta versión se incluirá próximamente en futuras versiones gracias por leer. :)

NOTAS DE ACTUALIZACIONES

Lanzamiento y primera versión: [XX/XX/202X]

ARCHIE SONIC THE HEDGEHOG: LECTURA ESENCIAL



SONIC ARCHIVES



112 páginas 5 "x73/8"
Novela gráfica
Recoge la serie original reeditada y remasterizada para ¡novela gráfica!

SONIC SELECT



128 páginas 6 "x9"
Novelas gráficas ¡Reúne lo mejor de los superespeciales y miniseries originales de Sonic!

SERIE SAGA SONIC



112 página 65/8 "x103/16"
Novelas gráficas ¡Recoge las sagas más recientes de Sonic en forma de novela gráfica!

SONIC UNIVERSE



112 página 65/8 "x103/16"
SONIC UNIVERSE
Novelas gráficas ¡Recoge los arcos argumentales de Sonic Universe en forma de novela gráfica!

KNUCKLES ARCHIVES



160 páginas 5 "x73/8"
Novelas gráficas ¡Reúne la serie de Knuckles the Echidna en novela gráfica!

SONIC LEGACY



512 páginas 65/8 "x103/16"
Antología de novela gráfica ¡Recoge grandes segmentos de la serie de cómics JOOX1 de Sonic the Hedgehog a tamaño completo y en blanco y negro!

SONIC GENESIS



144 páginas 650 "x103/16"
Novela gráfica de tapa dura Las 4 partes de la épica miniserie Sonic Genesis SONIC: GENESIS ¡con extras especiales!

LO MEJOR DE SONIC



144 páginas 658x "103/16"
Novela gráfica de tapa dura ¡Contiene los mejores cómics de Sonic the Hedgehog seleccionados por sus creadores!

TODOS ESTOS TÍTULOS Y MÁS YA DISPONIBLES EN LA SONIC STORE

@ARCHIECOMICS.COM



SONIC THE HEDGEHOG es el cómic inspirado en un videojuego más longevo de la historia.



Pero, ¿Quién es Sonic? ¿Por qué llaman “Eggman” al Dr. Robotnik? ¿Qué es una Esmeraldas del Caos y para qué sirve exactamente?

Mobius, el mundo de Sonic, es un lugar enorme y es fácil perderse entre más de trescientos números de historias. Aquí es donde entra en juego la Enciclopedia del Cómic de Sonic.

Esta amplia enciclopedia ilustrada es la guía definitiva del mundo de Sonic. Tanto si eres un fan nuevo que acaba de empezar como un veterano en busca de curiosidades,

¡Este libro es para ti!

Cada entrada incluye información clave sobre cada personaje, equipo, artefacto mágico y mucho más. Abarca desde el épico linaje de los Guardianes de Angel Island hasta la raza olvidada de los Nerbs. En su interior encontrarás un mapamundi actualizado de Mobius y una cronología que arroja nueva luz sobre acontecimientos pasados. Incluso encontrarás información nueva y exclusiva que aún no se ha revelado en el cómic.

Para los fans casuales, o para aquellos que quieren ser profesionales en el tema, ésta es la fuente definitiva de información sobre los cómics de Sonic the Hedgehog.



ARCHIECOMICS.COM



¡GRATIS EN LA PAGINA DE
TAILS ARCHIVE!